no.491
1995年3/15
アミューズメント通信
MARCH 15, 1995

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18－2(若杉ビル)　☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円　年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

セガ社、英国バーフォード社と提携

欧州に本格ＡＴＰ

ロンドン中心街の「トロカデロ」に来夏開設

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は二月十四日、英国不動産大手のバーフォード・ホールディング社（本社ロンドン、ニック・レスリー社長）と、英国初のＡＴＰ（アミューズメント・テーマパーク）を合弁事業として進めることで合意したことを明らかにした。

これはバーフォード社が九四年九月に買収したレジャービル「トロカデロ」内にＡＴＰ「セガワールド」（仮称。四フロア、約九千三百平方㍍）を、九六年六月オープンをめざして開設しようとするもの。バーフォードが賃貸、内外装を担当し、セガ社が施設の導入、運営を担当する。このため三月末までに合弁会社を設立する予定。六十億円を投資、初年度四十五億円のオペレーション収入を見込んでいる。

レジャービル「トロカデロ」は、ロンドン市内で最も人の出の多いピカデリーサーカスとレイセスター・スクウェアのふたつの地下鉄駅の中間にあり、百五十年の歴史を持つ有名な建物（八階建て約三万七千平方㍍）。

セガ社では日本で成功させたＡＴＰを世界的にも展開していく方針で、英国で初のロケーションとして「トロカデロ」を選んだことになる。

セガ社は英国内でこれまで「セガドーム・ヤオハン」、「セガワールド・パレスコートホテル」、「メガワールド・デーベンハム」、「セガパーク・ファーストレジャー」、「メトロポリス・ハムレイズ」、「セガフォーリス・バージン」などのファミリー・エンタテイメントセンター（ＦＥＣ）を、セガ・アミューズメンツ・ヨーロッパ社（本社ロンドン、ボブ・デイス社長）を通じて展開してきている。ＡＴＰ「セガワールド」はこれらのＦＥＣとは別に展開していくもの。

「トロカデロ」に開設されるＡＴＰ「セガワールド」は、計画によると「ＶＲ―１」、「マッドバズーカ」、「ゴーストハンターズ」、「バーチャルシューティング」など五種のセガ社オリジナル開発のアトラクションと、ＴＶゲーム機など約二百三十台で構成。入園料を徴収、カードシステムを導入する。さらにレストラン、小売店など加える予定。年間二百万人の利用を見込んでいる。

SEGAWORLD
THE Trocadero
PICCADILLY • CIRCUS

セガ社、ナムコに続き

タイトーＣＧ基板開発

32ビット「ＪＣシステム」製品は７月に

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は二月二十二日、コンピューターグラフィックス（ＣＧ）基板「ＪＣシステム」を開発したと発表した。業務用ＣＧ基板は各社が開発を進めているが、セガ社とナムコが製品化して成功しているのに続き、タイトーが近く製品化することになる。

「ＪＣシステム」は32ビットＣＰＵを使用するほか、基本構成は明らかではないが、ＣＧ画像処理能力としては毎秒二十五万ポリゴン、九十三万ベクター、四十メガピクセルのパワーがあるとのこと。フラットシューディング、グーローシェーディング、テクスチャーマッピングの機能を持つ本格ＣＧ基板で、十六台まで連結できる通信機能付き。同社では将来、ＣＰＵを交換することによりさらに処理能力を三―四倍に高めることができる、としている。

タイトーでは「ＪＣシステム」をもとに、コックピットタイプ二機種を開発中とし、いずれもＡＯＵエキスポ95でデモ画面のみの状態で披露した。

うち「デンジャラスカーブス」は、バイクと自動車という異なる車種でレースを競うという二人用ＣＧドライブゲーム機。七月出荷予定で、価格など未定。もうひとつの「アウトバースト４Ｄ」は、三洋電機の「メガネなし３Ｄ映像システム」を応用したガンシューティングゲーム機。二人同時プレイ可能。九月出荷予定で価格など未定。

タイトー「ＪＣシステム」を使う「デンジャラスカーブス」（７月発売予定）

ＡＴＥＩ95を機に

日米欧のサミット会合

ＡＭＬＤ、コピー基板問題など話題に

上の写真はサミット会合で（左から）コーニスバーグ氏、中村氏、ノーバーグ＝ポールセン氏、ウィザー氏、ミーデン氏。下は会合に出席したボブ・フェイ氏（左端）らメンバー全員

英国ＡＴＥＩ95（一月二十四―二十六日、ロンドン）開催に伴い、一月二十五日、アールズコート展示場で「サミット（頂上）会合」が開かれ、英国の新税ＡＭＬＤなどについて意見交換した。サミット会合は日米英のＡＭ機関連業者協会の代表らが、国際的な展示会に伴い開催しているもので、今回は英国の遊技業界団体、ＢＡＣＴＡのロジャー・ウィザー会長が担当した。

日本からはＪＡＭＭＡの中村雅哉名誉会長、米国からはＡＡＭＡのスチーブ・コーニスバーグ会長、ＡＭＯＡのタミ・ノーバーグ＝ポールセン会長が出席。欧州の協会連合ユーロマットのブライアン・ミーデン会長のほか、オーストラリアＡＭＯＡからも参加した。

話題のうちＡＭＬＤについては、ＡＭ機の世界的な市場規模を測るための調査団を結成することなど決めた、とされている。問題になるＴＶゲームの暴力表現については、メーカーの自己規制と相互監督の必要性が指摘されたが、米国側からは国や地方自治体の理解を得ることが必要との指摘があった、とのこと。

会合では以上のほか、コピー基板の追放をめざすＡＡＧの報告、米国１ドル硬貨問題、国際的展示会のプロモーションなどが話題になった。

通信カラオケ

運営会社を設立

パイオニア「ビーマックス」で

パイオニア㈱（本社東京、松本誠也社長）、㈱日光堂（本社大阪、高城喜三郎社長）、東映ビデオ㈱（本社東京、渡辺亮徳社長）、㈱ＪＨＣ（本社東京、福住欣一社長）の四社は二月八日、通信カラオケシステム「ビーマックス」のネットワーク運営会社「ビーマックス・ネットワーク㈱」（ＢＮＣ）を十日付で設立する、と発表した。

ＢＮＣの資本金一億五千万円のうちパイオニアが五二％、残り三社が各一六％をそれぞれ出資。パイオニアの特機システム事業本部エンタテイメントシステム事業部副参事の石渡紘一氏が、ＢＮＣの社長に就任する。新会社は、四社が共同開発した通信カラオケシステム「ビーマックス」の二月末発売に伴い設立され、三月十日からネットワークによる配信業務を開始する。

「ビーマックス」のホストコンピューター、ネットワーク運営は富士通エフ・アイ・ピー㈱が担当。ＩＳＤＮ回線と一般公衆回線を通じて、「ビーマックス」システム設置店に配信するほか、将来さらに幅広い事業展開を図るとのこと。

「ビーマックス」はハードディスク装置（ＨＤＤ）とＣＤ―ＲＯＭを利用した蓄積型の通信カラオケシステムで、三・七八ギガバイトの大容量を持ち、最大一万四千曲をメモリーに貯えることができるのが特徴。スタート時に四千曲を供給、三カ月後に八千曲に増やした後、毎月四十―六十曲を配信する予定。システム価格は百七十万円。

通信カラオケ市場は、ギガ・ネットワークス、エクシング、タイトー、第一興商、大阪有線、セガ社がすでに展開中。これにパイオニアが二月に参入した後、日本ビクターが三月にも「ＭＫシステム」で参入する予定。

コインジャーナルに対し

無断転載で有罪、罰金

「JAM」元編集長エリック・ジョンストンも

大阪地検は二月九日、著作法違反（無断複製）で㈱コインジャーナル（本社大阪、小林一郎社長）と同社の元英文編集長エリック・ジョンストンを略式起訴。大阪簡易裁判所は同日、両名に対し罰金刑を言い渡した。

これは九二年二月十五日付（第四二〇号）の本紙英文記事「カプコン・テイクス・アクション・アゲンスト・コピーPCB」（カプコンはコピー基板に対して法的手続きを進める）を、コインジャーナルが発行する月刊英文業界誌「JAM」の九二年四月号において同三月十五日ごろ、コインジャーナルが「コピーボード・プロブレム・リサーファス」（コピー基板問題が再燃する）と無断改題した上で、全文を無断コピーしたことによるもの。

コピーの対象となった記事は、カプコン「ストリートファイターII」のコピー基板が大量に国際市場に出回り、このためJAMMAが対策に乗り出し、英国の業界誌「ユーロスロット」に掲載されている香港のコピーヤー、ワーヤン社の広告についてワールドフェア社に抗議する一方、カプコンは台湾、香港、韓国のほか米国でもコピーヤーへの法的手続きを進めつつある——という内容。深刻な問題であり、知的所有権を保護する必要性を訴えるため、コピー基板輸出が米国・税関で判明した香港のボンディール社による「ボンディールチャート」を本紙が掲載しないことを決めたことも伝えた。

その後、多くのコピーヤーが台湾、香港、韓国その他各国で摘発されていることについては既報のとおり。無断コピー基板の製造販売が違法であるのと同様、これらを伝える本紙記事を無断コピーすることは著作権法上許されるものではない、との観点から本紙発行所であるアミューズメント通信社は刑事告訴の手続きを進めた。

九二年五月二十九日に㈱コインジャーナルと同社取締役三名を著作権法違反で告訴。その後、「JAM」の英文編集長だった米国人、エリック・ジョンストンについて、大阪府警・天満署の調べにより、直接関与したことが判明したため、追加告訴した。

大阪府警・天満署は事件を捜査した結果、九五年一月三十日に一社、四名を書類送検。これを受けて大阪地検はさらに取り調べた結果、二月九日に㈱コインジャーナルとエリック・ジョンストンを略式起訴し、他の三名を不起訴処分にしたことを明らかにした。

捜査段階で二年八ヵ月以上もかかったのは、コピーの対象となった本紙記事が著作権法上の著作物に該当するかについて文化庁・著作権課に大阪府警が照会、回答を得るのに月日が必要だったのと、記事の無断転載で刑事告訴したという前例のない事件だったため。

新聞などの記事が無断転載されても、著作権を理解できないコピー・ジャーナリストに関わりたくない、訴えるにせよ法的手続きが面倒だ——などの理由で放置している例は多い（大手新聞社間の例では内部処分で済ませたというものもある）。

しかし、今回の場合は、コピー問題の記事をコピーしたという悪質な事例であり、とうてい放置できるものではないことから告訴に及び、捜査の結果違法なコピーが許されないことが明らかになった。

記事の無断転載についてはこうして前例が出来たので、少なくとも今後はもっと円滑に法的手続きができることになった。

報道関係では、本来ならば著作権を含めた知的所有権を積極的に保護する立場にあるにもかかわらず、さまざまな場面でいぜんとして無断コピーが横行しているのが現状。

マルチメディア時代を前に、ニュースサービスを含めた知的所有権保護を具体的にひとつひとつ確立していくために、今回の刑事処分の結果は有効に生かすべきと考えられている。

米国任天堂、コピー放置の

中国など7ヵ国名指し

USTRに通商制裁の圧力を要請

米国任天堂（ニンテンドー・オブ・アメリカ社、本社ワシントン州レッドモント、荒川実社長）とサードパーティー百二十五社は二月十三日、米国通商代表部（USTR）に対して、コピー製品の取締まりを怠っている中国、台湾など七ヵ国に厳しい対応を迫るよう申し入れた。

これは米国通商法スペシャル三百一条（知的所有権侵害の特定・制裁）に基づき、任天堂家庭用TVゲーム機の無断コピー品が大量に国際市場に流入していることから、米国任天堂がUSTRに申し入れたもの。

とくに中国は国営工場によるコピー品製造が行なわれるほど、米国の知的所有権の侵害は露骨に行なわれている、と指摘している。このためUSTRは、音楽CDの無断コピーやTVゲームソフトのコピー品を例示し、中国政府に対し厳しく迫る構えをとりつつある。中国政府がコピーヤー摘発などにより海賊版を輸出させないようにしなければ、米国での中国製品輸入に際して制裁関税が課されることになる（米中で協議中）。

米国任天堂が今回問題にしたのは中国のほか、台湾、香港、タイ、ベネズエラ、アルゼンチン、パラグアイ。うち台湾は中国と密接に関連しており、世界的なコピー市場の拠点になっている、と指摘。香港も同様に、コピー品の流通中継基地になっている、とのこと。

米国任天堂によると、タイでは偽造版ゲームソフトが毎月数万個も生産されている。また南米のベネズエラ、アルゼンチン、パラグアイでも大量にコピー品が出回っており、知的所有権保護がなおざりにされている。

同社では各国における刑事、民事両面での法的手続きを進めるが、それらとは別に米国政府が各国政府に対し強い申し入れをするべきだ、との立場をとっている。

JAPEA、大阪で

PL法セミナー

法令と考え方について説明

JAPEAは一月二十六日、大阪・難波の簡保総合健診センターで、製造物責任法（PL法）セミナーを開催、会員会社ら六十四名が参加した。

これは今年七月にPL法が施行されるのに伴い遊園施設の開発、製造に携わる業者としてどう理解し、対応したらよいかという観点で開かれたもの。

三井海上火災保険㈱の企業リスクコンサルティング課・井上健主任研究員が講師となって、製造物責任の定義、考え方をまず説明。PL法の各条文を読み下して解説した後、実際の遊園施設で事故が起こった場合、だれがどのように責任を負うことになるのか、など説明した。

このセミナーを企画したオペレーター委員会の委員長でもある若園一夫副会長は、会員各社が自分で対応できるよう勉強してほしい、と語った。

JAPEA主催のPL法セミナーのようす

特許・実用新案 出願公告・公開

（1月25日〜2月8日）

特許庁に出願された特許の公告および公開、実用新案の公告および公開、登録の最新分で、AM業界関連のものは次のとおりで、出願公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、（公告の場合の）出願番号の順に掲載。新法による登録実用新案については公報の日付、登録番号にとどめた。それぞれ詳しくは、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公告

一月二十五日＝「スロットマシン」、ユニバーサル販売㈱（東京）、7-4441審、61-56697。「回転ゲーム機の停止制御方法」、高砂電器産業㈱（大阪）、7-4442、2-204085。「ゲーム機用カートリッジとそれを用いるゲーム機」、任天堂㈱（京都）、7-4449。60-222198。

二月一日＝「テーブル駆動装置」、アイレム㈱（石川）、7-8305、3-77483。「競争ゲーム装置」、㈱学習研究社（東京）、7-8306、4-74120。同、7-8307、4-136753。

実用新案出願公告

二月八日＝「メダルゲーム機」、㈱オリンピア（東京）、7-4837、63-150531。「コインリフトアップ装置」、㈱ベルジー（愛知）、7-4838、3-46828。「コイン出口シューター装置」、同、7-4839、3-46829。「コインシュータ」、同、7-4840、3-46830。「レジャー用滑降装置」、㈱石井鉄工所（東京）、7-4849、63-118875。

特許出願公開

一月二十七日＝「遊技機」、ユニバーサル販売㈱（東京）、7-24104。「メダル揚上装置及びメダル揚上装置を用いたスロットマシン」、共和技研㈱（埼玉）、7-24105。「スロットマシン」、サミー工業㈱（東京）、7-24106。「打球ゲーム機」、㈱ユニ機器（栃木）、7-24107。「エアピンボールゲーム機」、㈱バンダイ（東京）、7-24136請。「ゲーム装置」、㈱セガ・エンタープライゼス（東京）、7-24137。「ゲーム装置」、同、7-24140。同、7-24142。「格闘ゲーム装置」、同、7-24143。「カートリッジ」、同、7-24145。「ゲーム用カートリッジ及びこれを用いた電子装置」、同、7-24146。「スライド式振動機構を備えたゲーム機用ガンユニット」、同、7-24147。「娯楽用景品の放出機構」、長田理（愛知）、7-24138。「ゲーム機の難易度自動コントロール装置」、中山紀夫（京都）、7-24139請。「頭部装着体を用いたゲーム装置」、㈱ナムコ（東京）、7-24141。「ゲームマシーン情報、通信及び表示システム」、バリー・ゲーミング・インターナショナル社（米国）、7-24144。

二月三日＝「表示パネル体取付構造」、サミー工業㈱（東京）、7-31717。「射的遊技装置」、㈱リンクスラボラトリー（大阪）、7-31746。

実用新案出願公開

一月二十七日＝「スロットマシンにおけるカセット式メダル投入機構」、岸下龍太郎（神奈川）、7-5678請。「スロットマシン付き運動器具」、折下衛（東京）、7-5679。「電動サイコロ」、小田展生（東京）、7-5685。「テレビゲーム機のコントローラ」、ミツミ電機㈱（東京）、7-5688。「テレビゲーム機」、同、7-5689。同、7-5690。同、7-5692。「テレビゲーム機のコントローラ」、同、7-5693。

二月三日＝「ボール搬送装置」、㈱タイトー（東京）、7-7685。「クレーンゲームの景品収納容器」、㈱サンワイズ（東京）、7-7692請。

登録実用新案

一月三十一日＝「選択ゲーム機能付き景品自動排出装置」、㈱エイブル・コーポレーション」（東京）、7-30061。

二月七日＝「ゲーム機収納ラック」、パピー製販㈱（新潟）、7-30077請。

セガ社新春交歓会

業務用含め3つの事業

先行投資を続ける、と中山社長が講演

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は同社取引先など関係者を招いて、一月十七日、東京・虎ノ門のホテルオークラで恒例の賀詞交歓会を開催した。この日は早朝に阪神大震災が起こったことから百六十名が来れなくなり、参加者は約九百四十名と例年を下回った。

新年会は中山社長による基調講演、招待講師による記念講演、懇親パーティーで構成され、パーティー会場では「セガラリー」を含む業務用、家庭用、カラオケのそれぞれ新製品が展示された。

新年挨拶として中山社長は、セガ社の経営方針など次のように語った。

「今年も経済環境は厳しいが明るい方向に向かいつつある。AM業界は一年遅れで不況に入り、商品の端境期などが重なり、低迷を続けているが、今年後半から回復していくだろう。セガ社業績（経常利益）は九三年五百五十億円、九四年四百二十五億円だったが、今年は三百三十五億円の見通しだ。売上高は三千四百—五百億円とあまり変わらない。利益率が下がったが、三千五百億円の売上高で四百億円の利益がちょうどいいのではないか。九六年は利益四百億円をめざしまい進する」

「冬季CESでは入交副社長らが大手コンピューターメーカーと話合ってきた。新しい時代の中でゲームをどう利用していくか。提携するには相互にノウハウを持ち寄らねば意味がないということだ。セガ社は先行投資を続けており、実るかどうかは五—十年後でないと分からない。時代はマルチメディアに向かっている。CATVは日本ではビジネスになっていないが、米国では一応ビジネス化したものの、ゲーム配信では必ずしも利益になっていない。三年目から軌道に乗る。日本ではまだ軌道に乗っていないが、新しい方向をめざして動いている」

「セガ社は三つのビジネスを柱にしている。AM（業務用の販売、オペレーション、ATP運営）、コンシューマ（家庭用TVゲーム機、電子玩具）、そして新規事業分野（通信カラオケ、CATVゲーム配信、風営七号機の開発、エデュテイメント、パソコンソフト開発）である。うちコンシューマは一番の激戦になるが、最もリスキーで面白い分野となる。新規事業のうち通信カラオケはNECなど提携の仕方がよかったこともあり順調だ。風営七号機の開発は、二年前から準備しており、開発下請けメーカーとして販売会社を通じ参入したい」

「コンシューマ・ビジネスについては今年のクリスマスが主戦場になるだろう。日本ではサターン五十万台、プレイステーション三十万台完売と言うが、両社とも実売は五万台ほど少ない。これはDRAM不足によるもので、セガ社は三月末までに八十万台投入する予定だ。その時点でセガ社が六五％のシェアを占めるだろう。他の二社は問題にならない。サターンはソフト二個付き五万円強になるので、一ヵ月半で二百二十億円のビジネスができた。不景気と言われるがいい商品には需要がある。ソニー製を含め新ハードだけで五百億円になるので、このビジネスは大きいと言える。今年米国でもサターンを発売し、早く三百万台に乗せたい。ピコは二年弱で内外合わせ八十五万台出荷、今年は百万台出す予定だ。家庭用市場ではセグメント化が始まり、低年齢層にはピコ、若者層にはサターンと棲み分けられることになる」

「AMビジネスについて私は、AM施設は特定年齢層しか来ないようではいけない、幅広い層に面白い環境を提供するべきだと考えている。バーチャファイター2はだれもが楽しめるTVゲーム機である。米国ではウォルマートがデイトナUSAを各店一台ずつ千台買った、というのも初めてのことである。人気のあるCGゲームの開発にセガ社は早くから取り組んできた結果だと思う」

記念講演では大前研一氏が「アジアから見た世界そして日本」と題して講演した。この中で同氏は、「日本では郵便、電話などメディアごとに法律があり、マルチメディアの普及を妨げている。これに対しアジア諸国のほうが日本より早く普及すると見られており、法改正のスタンスが問われている。AM業界は子どもだけでなく大人や女性が楽しめるものが必要」など語った。

懇親パーティーでは大川功会長（CSK社長）が、「マルチメディア市場を展望し、セガ社にとっても勝負どころとなった。CSKグループ挙げて努力したい」と挨拶した。来ひん挨拶では、住友銀行の巽外夫会長からの挨拶代読があった。乾杯の音頭では日立製作所の金井努社長が挨拶した。

セガ社新年会にて、左上はCSKの大川功会長（セガ社会長）、右上はセガ社の中山隼雄社長、右は日立製作所の金井努社長。下は中山氏による講演のようす

コナミ、震災により

開発大阪に移転

大阪支店移転、広島に営業所

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）は二月二十四日、神戸開発センター（神戸市中央区）が阪神大震災で被災したため、業務移転先として大阪開発センターを三月一日付で開設することになったと発表した。

大阪開発センターは梅新東の同和火災ビルを賃借して設けられ、神戸開発センターで進めてきた業務用ゲーム機、TVゲームソフトの開発業務を移し、再開する。神戸開発センターの建物（自社ビル）利用は、復旧後検討するが、将来は賃貸する考えだ。

大阪開発センター＝大阪市北区西天満四丁目十五の十、☎三六四—〇六〇〇。

これに伴い大阪支店は大阪駅前第四ビルから、大阪開発センターと同じビル内に移転した。大阪支店☎三六四—〇〇七七。

また三月四日付で広島営業所を開設、大阪支店が担当してきた中国、四国地区の営業を担当することになった。

広島営業所＝広島市中区大手町二丁目七の十、☎（〇八二）二四五—三四五六、尾花勇人所長。

以上に伴う人事異動は次のとおり。

（3月1日）大阪開発センター所長（神戸開発センター所長）開発三部長樹下国昭氏。

（3月16日）製造部長、上野陽出年氏▽VE推進室長、盛本長博氏。

コナミ興産

（2月6日）社長（取締役）上月景正氏▽取締役（常務）藤田昌弘氏▽同（社長）東尾茂氏。

バーチャファイターで

全国大会を開催

総合優勝者に業務用を贈呈

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）は二月十二日、東京・羽田の本社で「バーチャファイター（VF）チャンピオンシップ全国大会」を開催、地区予選を勝ち抜いた六十四名が熱戦を展開した。

同社では業務用CG格闘ゲーム機「VF」「VF2」および家庭用「サターン」版「VF」の発売記念として、「VFチャンピオンシップ」を昨年十月から開始。業務用では全国にある同社直営ロケを中心に、また「サターン」版では家庭用TVゲーム機小売店などで実施し、業務用約十万人、家庭用八万人がこのイベントに参加した。

各店舗での勝者は今年一月、全国十地区で開かれた地区予選に進み、その勝者が全国大会に参加することになった。全国大会の出場者は、業務用「VF2」総合十八名（うち八名はオペレーターのロケ代表）、同レディス八名、「VF」総合十名、「サターン」版「VF」総合二十名（各地区上位二名）、同レディス八名の計六十四名（レディスは東京地区のみ）。

大会前日、横浜の「ジョイポリス」で競技出場者らが集まり、前夜祭「バーチャファイターズ会議」が開かれた。全国大会はトーナメント方式で、「サターン」版、業務用「VF」、「VF2」の順で優勝者を決めた後、メインイベントとして各優勝者同士が対戦する総合チャンピオン決定戦が行なわれた。

優勝者は次のとおり。「VF2」総合佐谷崇氏（二十一歳、無職、関東）、同レディス向山幸美さん（十八歳、学生、関東）、「VF」総合宮山武久君（十八歳、学生、関東）、サターン版「VF」森浦正裕君（十六歳、学生、関西）、同レディス田中千枝さん（二十四歳、関東）。総合チャンピオン男子は宮山君、女子は向山さんと決まり、「VF2」（ニューアストロシティ）が、セガ社第二AM研究開発部の鈴木裕部長から贈られた。

セガ社「VF」大会で、上の写真は鈴木裕部長と総合優勝の宮山武久君（中央左から）。下は競技大会のようす

景品の最新作披露

セガ社は一月二十六日、本社でクレーン遊技機用景品の新作発表会を開き、これに約二百人の業者が来場した。六—八月出荷予定の新作約七十種（UFOキャッチャー用四十種、キッズアミューズ二十四種）を紹介するもので、同社キャラクターとして今回「バーチャファイター2」が加わった。

セガ社では、景品を選ぶオペレーターの目が厳しくなっているが、従来の枠にとらわれず、質の良い製品を開発していくとしている。今回はやはり「バーチャファイター2」の人気を反映して、そのぬいぐるみ、造形人形に人気が集まった。

SNK、プロ地区大会で ゴルフでも協賛
ゲームソフト化を計画中

(株)エス・エヌ・ケイ(SNK、本社大阪、川崎英吉社長)はこのほど、ボウリング大会協賛に加えて、プロゴルフ大会協賛にも進出することになった。これは「アンダーセン・コンサルティング世界ゴルフ選手権95」の日本地区代表決定戦（二月二十五―二十六日、鹿児島）の冠スポンサーになったもので、二月二日にその発表会が催された。

「ワールド・チャンピオンシップ・オブ・ゴルフ」は、日米欧など世界四地区のプロゴルフ協会が協賛し、地区決勝を経て世界大会へ進める権威ある大会。世界大会チャンピオンの賞金百万ドルを含め、賞金総額は三百六十五万ドルとなっている。

世界大会に至る全般についてアンダーセン・コンサルティング社が冠スポンサーとなっており、日本地区予選についてのみSNKがスポンサーとなる（地区予選の賞金総額は五十七万ドル）。

SNKではこのワールド・チャンピオンシップ・オブ・ゴルフのTVゲーム化を計画しており、その一環として参加したことになる。

世界ゴルフ選手権95の発表会で、左端はＳＮＫの加賀隆・広報課長

タイトー、3月期予想 減収で下方修正
経常利益は大幅ダウンに

(株)タイトー（本社東京、中村紘一社長）は二月二十三日、九五年三月期の業績予測を利益面で大幅に下方修正した。

同社によるとこれは、個人消費の停滞、ゲーム機市場の低迷で、オペレーション収入と機器販売が予想を下回ったため。連結決算については、海外子会社の販売不振で予想を下回った。

しかしオペレーション収入が売上高の三分の二を占め、長年安定して増収を重ねてきたタイトーが、ついに減収に転じたことは大きな衝撃となるもよう。利益面では三年連続の減益となり、しかも前年比四六%減（連結では四五%減）と大幅に下げる見通しだ。

同社が明らかにした九五年三月期の修正後の業績予想では、売上高が九百十六億円、経常利益が三十五億円、当期利益が十五億五千万円。うち経常利益は昨年十一月の前回予想に比べ四二%も下落した。

修正後の九五年三月期連結業績予想は、売上高九百二十一億円、経常利益三十二億円、当期利益十三億五千万円で、前回予想に比べ経常利益は五一%下落した。

岐阜で2回目 VR技術展開く
セミナーでセガ社から講師

バーチャルリアリティー（VR）技術の普及をめざす「VRワールド岐阜95」が二月三―五日、岐阜県各務原市の産業文化センターで開催された。地元の実行委員会が主催するもので、昨年に続く二回目の開催。

今回は「学生VRコンテスト」の入選作を展示したり、専門家によるセミナーを二日間にわたって開いたりして、内容を充実させた。

しかし前回と異なりAM関連の出品はなく、松下インタテクノによる英国ディビジョン社VRシステム、住商エレクトロニクスによるDWBシステムなどの展示にとどまった。セミナーではセガ社第五AM研究開発部の武田博直課長らが講師となっている。

ダイショー倒産
2月9日に銀行取引停止

民間の信用調査機関の調べによると、ダイショー商会（個人経営、大阪府大東市、菊池武彦代表）が二回目の不渡りを出して、二月九日に銀行取引停止処分を受けた。

菊池代表はタイトー、SNKの勤務を経て八七年七月に独立。TVゲーム機のキャビネットの企画販売を進め、九三年十二月期には売上高三億六千万円になったが、経営不振に陥っていた。負債は約一億円と見られている。

論潮
震災のひどさ

「息をのむ」というのが最も適切な表現となるのだろうか。木造の家屋だけでなく、マンションなどの構造建築物までもが次々と倒壊しているさまを、目の当たりにすると思わず息をのむ。

阪神大震災で被害が最も大きかった地域は、小さい道路までが倒壊した建物で遮断され、不自由な幹線道路と相まってなかなか近づけなかったので、こうした惨状はほとんど伝っていない。テレビや新聞報道は、その一部分しか伝えていないこともあり、実際に現場に立って見ると思わず身がすくむほどの衝撃にとらわれる。

自然の力とは言えこれほど大きなエネルギーがここで、このような形になるほど発散されたのだ。老朽化した建物はそれなりの理由が考えられると して、まだ新しい建物までもが損壊、転倒などしている。なまじ耐震設計など信じないほうがよいと思われるぐらい、想像を超える自然の巨大なエネルギーを見る思いである。これは現場に行った人でないと決して分かりはしない。

この地震は都市直下型の大地震として、これまでにない被害を引き起こした。新幹線や高速道路そして新交通システムの高架橋崩壊、地下鉄駅の破砕などがその顕著な例である。これら幹線交通を復旧させるのに長い年月が必要とされ、倒壊した建物を解体、撤去が完了するには一年以上かかるとも言われる。それだけに業界関係にも甚大な被害を及ぼした。

被災地のゲーム場、遊園地などAM施設と、関連業者の被害状況を調べるのはなおさら困難を極めた。それには連絡がつかないなど地震による影響も大きかったが、営業所を総合的に把握するデータがどこにもないという業界のお粗末さもあった（けっこう未組織のオペレーターも被災した）。

いち早く被災現場に救援物資を届けてくれた業者、深刻な被災状況を知り見舞金を送ってくれた人びとには頭が下がる。だが現地の復興にはまだ多額の資金が必要なのだ。

営業所開設

(株)エス・エヌ・ケイ(SNK)・弘前営業所＝青森県弘前市大字田園五丁目一の二、☎(〇一七二)二六―二五二三、村上義信所長。

同・高松営業所＝高松市福岡町二丁目十三の十七、☎(〇八七八)二三―〇八六六。

同・松山営業所＝松山市勝岡町九十七、☎(〇八九九)七八―五三七一。

同・高知営業所＝高知市若草南町十七の十三、☎(〇八八八)四三―六七六六。

人事異動

ジャレコ
（2月1日）販売二部長、荒木和幸氏。

エイブルコーポレーション
（3月1日）販売一部長（販売部長）小西恒久氏。

SEGA

熱い走りの追求。ツイン登場。

コースに乗り出すギャラリー達の声援に応えるべく、ギャップを飛び越え、タイトなコーナーを派手なドリフトで攻め抜ける。マシンを滑らせながら誰よりも速く走り、チャンピオン・タイトルを争う2台のワークス。

AM R&D Dept.#3

TM

セガラリー・チャンピオンシップ

RUN TO THE NEXT LEVEL.

RALLY

ラリーの醍醐味を実感させる本格的ドライブシミュレーションゲームがTWINタイプキャビネットで登場!

■初級/デザート・中級/フォレスト・上級/マウンテンの3ステージ

■本物を感じさせる、ボディカラーとエンジンサウンド。
■ラリー独特の「熱い走り」を再現する、新機構搭載。

◆「リアビュー」と「ドライバーズアイ」の2段階の視点切り換えが可能

1,632(W)×1,694(D)×1,916(H)mm
約480kg AC100V 1,088W
29インチモニター×2 〒95-4887

「ST-V」対応ソフト待望の第一弾!

美しいグラフィックで、迫力と興奮の次世代ビデオゲーム。

ゴールデン アックス ザ デュエル

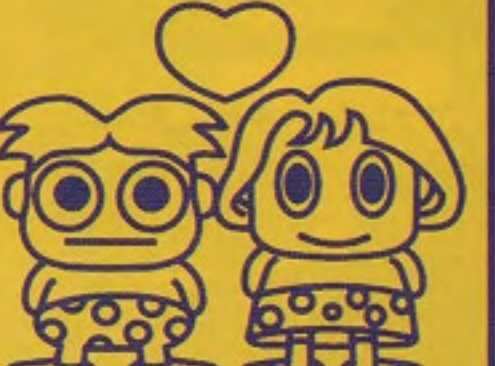
ST-V SEGA TITAN VIDEO GAME SYSTEM

ST-V
ニューマザーボードシステム

高性能・低価格・ハイインカムを可能にした、画期的なシステムボード/
32ビットRISC型CPUを2個使用。3D-CGに完全対応。高速演算が必要なポリゴン処理はもちろん、フラット及びグローシェーディング、さらにはテクスチャーマッピングなどのCG表現も実現。
従来のビットマップゲームにおけるグラフィック表現もパワーアップ/
◆カートリッジによるソフトの供給
◆CD-ROM・通信システム・マルチカートリッジ等にも対応の、多彩なオプションを用意。

「GOLDEN AXE デス・アダーの復讐」から80年後。
惨劇の記憶を忘れ、発展の途についた人々に
またも恐怖が訪れた。
まさに暗黒の軍団が復活せんとする時、
聖なる神が宿る伝説の「ゴールデン アックス」を求めて、
剣に運命を託する10人の強者達が集結した。
それぞれの願いを叶えんがために…。

運命も、相性も、性格も、コミカルに診断。新しいタイプの手相占いマシン。

手のひらに刻まれた運命を、おもしろ楽しくアドバイス!

760(W)×900(D)×2,050(H)mm
約190kg AC100V 280W
29インチモニター 〒95-5101

●手相は約3か月ほどで変化していくことを、モニターと音声さらにプリントへの表記で強くアピール。長期にわたり高いリピート率を得られます。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

第一糀谷事業所	東京都大田区東糀谷2-13-1	電話03(5736)7700(国内販売事業本部) 電話03(5736)7721(海外販売事業本部) 電話03(5736)7834(アミューズメント施設グループ) 電話03(5736)7837(アミューズメントテーマパーク事業本部)
札幌支店	札幌市豊平区豊平五条3-2-34	電話011(841)0248(代表)
関西支店	大阪府豊中市豊南町東2-5-3	電話06(334)5336(代表)
九州支店	福岡県福岡市博多区博多駅南5-7-5	電話092(452)6841(代表)
広島販売	広島市中区河原町11-17フルミチビル	電話082(293)7979(代表)
名古屋販売	愛知県名古屋市名東区社が丘1-804	電話052(702)3003(代表)
仙台販売	仙台市若林区卸町東3丁目1-8	電話022(287)0930(代表)
神戸販売	神戸市中央区元町通1-11-19	電話078(333)7973(代表)

本紙調べ

阪神大震災によるロケ被災状況

ゲーム場、遊園地を襲った直下型大地震

破壊のツメ跡残し AM業界に大打撃

マグニチュード七・二の大都市直下型で、気象庁観測史上初の震度七の激震となった阪神大震災（兵庫県南部地震）は、死者五千四百人余り、負傷者三万五千人、ビルや家屋の全・半壊、焼失が十六万棟にも上るという戦後最悪の被害をもたらし、AM業界にも深刻な影響を与えつつある。

うちゲーム場は全壊、焼失してしまったところは数軒にとどまったが、ほとんどの店で何らかの被害を受けている。とくに建物が半壊し解体あるいは改築しなければならないところや、現在も「立入禁止」「使用禁止」の張り紙が付けられているビルもある。多くの店は設置機械の破損は少なかったが、建物にひび割れなど損傷があるため、その補修工事終了までは営業を再開できないという状態が続いており、休業による損失や補修費用などの面で大きな損害を被っている。

なお大地震によるAM業界関係の死者については、本紙第489号既報のとおりだが、新たに次のとおり一人判明した。久保弘（六五）さん＝㈱岡村商会社員、神戸市東灘区御影の自宅で家屋倒壊により死亡。

このほか現在判明している被害は、AM業界関係者の家屋全・倒壊が約四十軒、半壊が約三十軒、従業員（アルバイトを含む）の負傷者が約二十人、避難所生活者が約六十人となっている。各メーカー、ディストリビューター、オペレーターの代表者についてはすべて無事だったもようだが、オペレーターで自宅や事務所が倒・損壊したのが数社ある。

なお、とくに被害の大きかった神戸市の中央部から芦屋、西宮市にかけての地域では、被害の少なかったゲーム場数店が営業しており、また補修を終えて再開する店も出始めている。

一方、遊園地については、園内の損傷部分の補修、遊園施設の運転検査などをこれから始めるところが多く、神戸ポートピアランドを含めすべて休園状態が続いている。その中で宝塚ファミリーランドだけが、遊園施設部分を三月一日再開する。

写真は上下とも焼失したロジック直営店「アミューズメントPiPi1」の惨状。神戸市長田区の大正筋商店街の入口付近だが、機械を運び出す間もなく全焼。連絡先の張り紙だけが目につく

ビル損壊多いゲーム場

被災地にあるゲーム場関係で、現在判明している主な被災状況は次のとおり（社名五十音順）。

アザブエンタープライズ＝「神戸ベガス」（神戸市中央区北長狭通）は壁面損傷程度で、約一ヵ月休業し二月十三日営業再開。「ゲームランド」（同）は建物が傾き営業不可能。

アスモ＝「リブロス・元町店」（神戸市中央区元町高架通）はJR神戸線の高架下にあり、二階の天井が落下。一階のみで営業中。機械数台破損。「アルゴ」（同中山手通）は五階建てのゲームビルで、壁面が崩れ落ち、約五十台の機械を破損。うちTVゲーム機の多くはブラウン管が破壊された。現在は建物の骨組だけを残し全面改築中。同社従業員の家屋半壊一軒、避難所生活者二名となっている。

SNK＝シングルロケ十二ヵ所が壊滅し機械四十一台が損傷。損害額千二百万円。同社工場も千三百万円の損害を被った。社員の家屋全壊六軒、半壊六軒、負傷者二名、避難所生活者二十九名。四家族が同社の寮へ避難した。

岡村商会＝「遊遊パーク」（神戸市東灘区森南町、サティ東神戸店地下一階）は被害が少なかったが、建物の損壊補修に四ヵ月かかるそうだ。従業員の家屋一軒が全壊、一名死亡、避難所生活者三名。

コウベジャック＝シングルロケ三ヵ所が全壊、四ヵ所が半壊。機械二十台が破損し約百二十万円の損害を受けた。なお破損した機械のキャッシュボックスが盗まれた。

サービスゲームスジャパン＝三宮駅前の「さんプラザビル」内二階にある「ゲームイン1」と同「2」の二店は、少しの補修だけで済む程度だが、同ビルは五階部分が崩落し通路部分の損傷も大きい。改築か修復かまだ決まっていない状態で、再開のめどがついておらず、いずれも休業中だ。

また「甲南三木ゲーム

JR元町駅西側の高架下にあるアスモ直営「リブロス・元町店」は二階の天井が崩れ落ち（上の写真）、一階のみで営業中。右は同店の外観で、店の前の道沿いには瓦れきが積まれている

オペレーターのためのAMOA工業規格

全米オペレーター協会のAMOAが定めた、AMゲーム機の工業規格は現在次のとおり、八六年には六項目しかなかったが、三十項目に増えてきている。

① コインドアとキャッシュドアの錠は八分の七インチ規格品を使用すること。錠のカムはダブルDホールに一・二五インチ幅でつなぐこと。

② 電源スイッチは、法令で禁じられる場合を除き、キャビネット左上部にとりつけること。

③ 電気的音響を利用するゲーム機では、手のとどきやすいフロントドアの内側または目立つ目印の付いた場所に、ボリウムをつけておくこと。

④ コインメカニズムにおいて硬貨詰まりを防ぐために、カナダ硬貨を通すか戻すように設定しておくこと。コインメックは容易に着脱できるようワンタッチ式にしておくこと。

⑤ フリッパーでは、そのオーナーまたはオペレーターが容易に計数管理できるよう、手順を規格化しておくこと。その手順は次の三点から開始されるようにしておくこと。ⓐリセット／積算できる合計コインメーター、ⓑリプレイのパーセンテージ、ⓒ1ボール当たりのプレイタイム。

⑥ 二輪キャリアーに載せて容易に運べるよう、本体に取っ手またはハンドルグリップをつけること。

⑦ 足元のペダルスイッチを使うゲーム機では、ペダルの保護または移送中の脱落防止のために、金属製のプレートまたは同等のもので、ペダルの動きを一方向に固定しておくこと。

⑧ （TVゲーム機で）本体上部のすき間から液体がこぼれ落ちるようなところに、モニター、PC基板、電源ユニットなどを置かないようにするか、またはシールドで保護すること。後者の場合、液体が主要部品にかからないよう、うまくそらすこと。

⑨ TVゲーム機につける蛍光灯ヘッドライトは十八センチ、十五ワットとし、ミニチュアライトはできるだけ十三ボルト、六・三ボルトのシングルピンまたはL字型ベースを使うこと。

⑩ 発射、スタートなどのアクションボタンについて、直径一・一八七インチの穴を設けておくこと。

⑪ 操作レバーは図（省略）の要領で設けること。

⑫ TVゲーム機のシリアルナンバーは、本体後の外側の最上部に、しっかりと固定しておくこと。

⑬ 米国で出荷されるあらゆる機械は、FCC（連邦通信委員会）規定に従うこと。

⑭ ディップスイッチの操作マニュアルは、本体またはキットに付けておくこと。フリープレイのセットは、目的の付いたスイッチでできること。

⑮ 米国内に出荷されるTVゲーム機、フリッパー、キットには、メーターを付けておくかまたは、オペレーターがメーターを取り付けることができるよう端子を設けておくこと。

⑯ メーカーは、完成品については、カスタム・パーツを五年間、キットについては三年間、いつでも出荷できるようにすること。

⑰ エッジコネクターを使用するゲーム機では、JAMMAの定めた端子配列に従うこと。

⑱ ゲーム機では、1ドル硬貨を受け入れるコインアクセプターを取り付けることができるように、一個以上のコインアクセプターを備えておくこと。二個以上のコインアクセプターを持つゲーム機では、うち一個は二十五セント硬貨用としておくこと。

⑲ コインドア、キャッシュボックス、フロントパネルについては、キャビネット本体の前方からの、考えられる殴打や蹴りなどで壊れないよう、材質を選び開発すること。

⑳ DC電源装置は、二つ別々にスナップ&ロックコネクターを装備するものとし、ⓐ出力側は九つのスナップ&ロック式で、1、2、3はプラス五ボルト、4、5、6はアース、7はマイナス五ボルト、8はプラス十二ボルト、9は予備とすること。ⓑACインプットコネクターは、三つのスナップ&ロック式とし、1はライン、2はアース、3はニュートラルとすること。

㉑ ゲーム機では、フリープレイを含む料金設定をオペレーターができるようすること。つまり一ゲームまたは一人当たりのコイン数や、コンティニューのためのコイン数など。

㉒ TVゲーム機では、キャビネット前方から容易に、モニター調整ができること。

㉓ TVモニターには、ブラウン管の根元部分を保護するよう、金属性のバーを取り付けておくこと。

㉔ TVゲーム機には、モニターを最終調整した工場のデータなどを示すステッカーを付けておくこと。このステッカーは見やすいよう、モニター据え付け台に固定すること。

㉕ コイン返却ボタンのメーカー名は、オペレーターに分かるよう刻印しておくこと。

㉖ TVモニターの螢光物質の焼付けを減らすため、ソフトメーカーは、経済的に可能な場合、画像を全体に分散させるか、またはぼかすよう工夫すること。

㉗ フリッパーのメーカーは、1ドル紙幣受付け装置を取り付けるハーネスを、オプションとして用意すること。

㉘ コインメカニズムは、コインドア内で交換できるようにすること。

㉙ コンバーションキット付属の上部パネルは長さ二十六インチ、幅九インチにすること。（横に貼る）印刷物は二十三—五インチ以内、六・五インチ以下とすること。

㉚ コンバーションキット付属のコントロールパネルの幅は二十六インチ以上とすること。

センター」（神戸市東灘区甲南町）は、建物が倒壊したため撤去。「カジノゲームセンター」（同兵庫区新開地）は地下にあり、店内の被害はほとんどなかったが、同店へ続く通路が崩れ落ち一ヵ月休業。二月下旬に通路が修復されたため、営業を再開した。

サノヤス・ヒシノ明昌＝「そごう屋上プレイランド」（神戸・三宮駅前）は、そごう百貨店の巨大なビルが中央部で二分されてずれ込んでおり、使用禁止になっている。解体するかどうかを現在検査中。同社によると、「ビルに入れないのでロケの状態も調べられないし、小型の機械も運び出せないような状態だ」としている。

ショウエイ＝「ナンバーワン」（神戸市灘区水道筋）はカラオケボックスとゲーム機の併設店。四階建てビル一階にあるが、壁面がひび割れ、柱に亀裂が入り立入り禁止の状態で、営業再開は建物検査後、修復可能なら半年後、建て替えなら一年後になる見込みとのこと。設置されていたゲーム機は破損がほとんどなく、すべて撤去した。

スカイプラザ＝「スカイプラザゲームコーナー」（神戸市長田区荒田町）は十階建て「スカイビル」一階にある（三階から上は住宅）。ビルの損傷が大きく立入り禁止になっており、補修か改築かを検討中。店内の機械六台が損傷。兵庫区荒田町にある同社事務所も半壊し三百万円の損害を受けている。従業員の家屋が一軒全壊、一軒が半壊し、負傷者一名、避難所生活者が一名いる。

セガ社＝被災地域に計九店の直営ゲーム場があり、うち四店の建物の被害が大きく、五店は営業可能となっているが、いずれも建物の検査がこれから始まるため休業中となっている。

同社の神戸営業所がある「ハイテクセガ・神戸」（神戸市中央区元町通）はビルが少し傾き、外壁や柱の亀裂が大きい。「ハイテクランドセガ・カルガ」（同下山手通）は七階建てのビルで、一～三階がゲーム場、四階が飲食フロア、五～七階はカラオケフロアとなっているAMビル。ビルの外壁の一部が崩れ、各所に亀裂が入っている上、同ビルに西隣りの二棟のビルが傾いて寄りかかってきているため、補修のめども立っていない。

また「ハイテクランドセガ・日栄堂」（同北長狭通）は建物が半壊し再開のめどもついていない。「三宮カーニバル」（同）は外壁のひび割れ程度の被害だが、建物の検査待ちの状態。

同社の社員一名が負傷、十数名の家屋が倒・損壊、約五十名が避難所や支店などで生活している。

神戸市中央区にあるセガ社「ハイテクランドセガ・カルガ」のビル（上の写真右側）は、隣りとその奥にある２つのビルが倒れて寄りかかり、外壁や柱に多くの亀裂が入っている。下は同店の入口部分で壁面の崩れが目立ち、シャッターも曲がり機械の一部が見える

焼失、全壊したロケも

大王振興＝三宮にある四店舗すべて再開のめどがついていない。同社事務所（現在セガ社関西支店内に仮事務所設置）と「カジノ・ド・三宮」（神戸市北長狭通）があったビルは傾き、使用禁止の状態。同社の西山清治社長によると、「縦長の機械や高さ一㍍以上もある大きな金庫なども倒れた。壁面は崩れ落ち柱も傾斜しているため建て直すしかない」とのこと。

また三宮駅前の「さんプラザ」ビル地下にある「クエッション」と二階の「シャーク」（リース）、同ビルと棟続きの「センタープラザ」ビルにある「トマト」（他社との共同運営）の三店は、いずれも再開可能だが、ビルの補修のめどがついていないため休業中。三店で合計百二十五台の機械が損傷した。

このほか同社シングルロケ数ヵ所が全壊し機械二十七台が破損。従業員の家屋四軒が全壊、二軒半壊し避難所生活者五名。

三宮駅北側にある大王振興「カジノ・ド・三宮」はビルが少し傾き「使用禁止」の黒紙が貼ってある（上）。店内（右）は壁面の一部が崩れ亀裂が入り、百六台の機械を損傷。機械はすべて運び出された

タイトー＝神戸市内に三店、西宮市内に二店の直営店があり、うち次の三店は壊滅状態のため同社では再開の意志はないとしている。「タイトーイン・ニシノミヤ」（西宮市田中町）はビルが全壊し、機械七十台が破損、損害額は二千万円（本紙第489号参照）。「松竹プレイランド」（神戸市兵庫区新開地）はボウリング場ビルの一階で、ビルの外壁や柱に無数の亀裂が走り建て替えられる予定。機械は一台のみ破損し被害額五万円。「マックロイヤルボウルゲームコーナー」（同東灘区深江）も同じ理由で撤去。

このほか「タイトーイン001」（同）は建物に損傷はあるが、修復可能。被害は機械二台の破損で十万円の損害。「ハーフタイム」（西宮市籠町）は二十万円の損害だったが現在営業中。同社の従業員の家屋十軒が全壊、五軒が半壊、避難所生活者七名となっている。

ダイワサービス＝西宮市の阪急線甲東園駅前ビルの一階にあった二ヵ所のシングルロケに計六台の乗物機を設置していたが、ビルが倒壊、解体される。このほか六ヵ所のシングルロケがほぼ壊滅し、機械三十六台が損傷。損害額は千百二十万円。

ツツシマ住宅＝三宮駅前「センタープラザ」ビル東館にある「ゲームプラザ・レモン」は、天井や床のコンセント、エアコンなどが損傷したほか、両替機が倒れた。営業可能だが、ビルの安全性確認後になる見込み。また同ビルの近くにあった同社事務所が全壊した。

ナショナル商事＝「UFOインベーダーハウス」（神戸市灘区深田町）は、JR六甲道駅前ビル「メイン六甲」一階で区分所有しており、ビルが半壊したため再開の見通しが立っていない。二十二台の機械が損傷、損害額は六千万円。従業員の家屋二軒が全壊、二名が負傷、二名が避難所にいる。

日輝商会＝「大丸屋上プレイランド」（神戸市中央区明石町）は大丸百貨店の旧館ビル屋上にあったが、旧館は半壊し解体された。

西宮市にある友商運営「ゲームプラザコスモ」は柱が曲がり倒壊寸前の状態

西宮市にある双葉商会／テヅカ「インベーダーハウス」は２階にあり店内の被害は少なかったが、建物の柱などが歪んでおり半壊状態

双葉商事／テヅカ＝「インベーダーハウス」（西宮市高松町）は半壊し、再開時期は未定。従業員の家屋二軒が全壊した。

ベル＝三宮駅前「センタープラザ」ビル地下で、同社カラオケハウスと隣接して運営。若干の補修で再開可能だが、ビルの復旧のめどがついていない。機械は数台が破損。

ユーエス産業＝「プラザ24」（神戸市兵庫区新開地）は、外壁が崩れ落ち半壊。再開は未定。またリース先の「ゲームプラザ王冠」（西宮市田中町）は倒壊し解体される。

友商＝「ゲームプラザコスモ」（西宮市津門川町）は、阪神今津駅前にあり、建物が傾き半壊状態のため取り壊しになるもよう。

ロジック＝「アミューズメントPiPi1」（神戸市長田区腕塚町）＝大正筋商店街の入口にあったが、震災による火災のため機械とともに全焼した。同「2」（同若松町）は建物が半壊したが、再開できるらしい。

以上のほか被災地の各ゲーム場は、両替機が倒れたり若干の補修で済む程度の被害がほとんどだが、補修のため休業している店が多くある。

西宮市の阪急甲東園駅前の大きなビルが傾き（左）、各種店舗があった一階部分は押し潰され、ダイワサービスのシングルロケ二ヵ所も全壊してしまった（下）

遊園地も大打撃を被る

被災地域にある七ヵ所の遊園地の被災状況については次のとおり。

ポートアイランドにある**神戸ポートピアランド**（神戸市中央区）は、園内の路面や建物が損傷したが、遊園施設に被害はないそうだ。ゴールデンウィーク前の再開をめざし補修工事を進めるとのこと。しかしポートライナーの高架が落ちるなど交通アクセスの回復が相当遅れる見込みとなっている。

六甲アイランドのAOIA（同東灘区）も同様で、六甲ライナーのレールや橋脚のずれなどがひどく、交通アクセスの完全復旧は八月頃になる見込み。園内の被害は少なかったが、遊園施設の安全チェックを四月から本格的に始めるため、再開のめどはついていない。なお園内のユウビス直営ロケや六甲アイランド内のセガ社ロケも、被害はほとんどなかったが、休業状態が続いている。両園とも交通アクセスが復旧しない限り、再開しても客足は少なくならざるを得ない。

甲子園阪神パーク（西宮市）は、遊園施設の運転者が住居の全壊などで全員揃っていないため、安全チェックが相当遅れる見込み。同園ではとりあえず六月末までの休園を決めたが、その後の再開の見通しも立たない、としている。

須磨海浜水族園（神戸市須磨区）は、水族館の魚が停電によりすべて死んでしまい、再開のめどはまったくない状態だ。遊園地部分を担当している岡本製作所は、同社のメインロケであるだけに「休業による売上げの損失は甚大」としている。なお同園は神戸市が経営しているため、駐車場は市内各所で行なわれているビル解体後の瓦れきの集積場所に使われているような状態だ。

須磨浦山上遊園（同）は、遊園施設の土台部分の損壊や建物のひび割れがあるが、三月下旬の再開をめどに補修するとのこと。なお同園へのロープウェーも損傷を受け、補修、安全チェックに相当の時間がかかるもようだ。

王子動物園は自衛隊の救援拠点に使われている。園内の遊園地部分担当の日輝商会では、「遊園施設やゲーム機に損傷はないが、自衛隊が引き揚げるまでは再開できない」としている。

宝塚ファミリーランド（宝塚市）は、四十数機種の遊園施設のうち、飛行塔「バーンストーマー」だけが傾いたほかは、とくに損傷がなかったとし、遊園地部分を三月一日再開。三月の第三週までの土、日曜の計六日間を入園無料で営業し、施設の利用券のうちフリーパスポートを半額で販売する。なお半壊した宝塚大劇場は三月末に再開の予定となっている。

三宮駅北側の繁華街にあるアザブエンタープライズ系列運営「ゲームランド」は傾いて半壊。なお、三宮周辺の夜の飲食店街も壊滅状態になっており、とくに通信カラオケ市場が大きな打撃を受けている

上は国道16号線に面した郊外型ロケ「リリパピタ」の外観、下は2枚とも1階フロアのようすで、バンプレスト製品で占めたコーナーや大型アーケードゲーム機など

埼玉・大宮の国道16号線沿いに

郊外型のゲーム場「リリパピタ」好調

バンプレストが「東京ガリバー」2号店として

左の写真は「UFOキャッチャー」（下）の天板の上に設けられたゴルフコースのミニチュアとぬいぐるみ人形などで、殺風景になりがちな二階からのながめに趣向を凝らしたもの

㈱バンプレスト（本社東京、杉浦幸昌社長）は、埼玉県大宮市内に直営ゲーム場「リリパピタ」を十二月二十三日オープンさせた。同社直営店は千葉県松戸市「東京ガリバー」（九二年十一月オープン）に次いで二店目となるもので、「東京ガリバー・東大宮店」と位置づけている。

「リリパピタ」はJR東北本線東大宮駅から自動車で十分、国道十六号線バイパス沿いにある郊外型ロケで、風営八号店。店名は「ガリバー旅行記」に出てくる国名〝リリパット〟と〝ラピュータ〟を組合わせた造語。同社では「東京ガリバー」を店名に使用しなかったのは、「ガリバー」という店名の地元オペレーターのロケがあることから、混同を避けるためとしている。

同ゲーム場は新築二階建てビル全体を賃借したもので、同社はビルの設計段階から参画しており「ほぼ満足できる店作りができた」そうだ。営業面積は二フロア合わせて約八百三十平方㍍で機械設置台数は約百五十台。総投資額は約四億五千万円。年間三億六千万円の売上げを見込んでいる。

往年のTVゲームも好評

建物の外観は鮮やかな黄色で遠くからでもよく目立ち、来店者の過半数を占めるマイカー客にアピールしている。二つのフロアともほぼ正方形で、中央部分が吹き抜けの階段になっている。

一階は主にファミリー客を対象に約六十五台の機械を配置。入口付近に同社製のキャラクター使用ゲーム機や定置型乗物機、ガチャガチャタイプの自販機を多数並べ、プライズマシンの景品もすべて同社製でその多彩さを示すなど、同社ならではの特色を出している。

このほか通信式などコックピット型TVゲーム機やカーニバル機を設置。二階はヤングを対象に、ミディ型TVゲーム機三十台を中心にフリッパー四台、メダルゲーム機約五十台を設置。うちTVゲーム機は各社の最新作とともに、「ゼビウス」や「アルカノイド」など往年のヒット作も設置していることも同店の特徴。

ゲーム料金はゲーム機と乗物機が百―二百円、占い機五百円で、メダル貸出しは一枚三十円が基本。うち多人数用クレーン機の一部機種については、ファミリーへのサービスとして百円で四回挑戦に設定している。なお東大宮駅周辺にある五、六軒のゲーム場では、一ゲーム五十円が主流となっている。

売上げは月平均三千万円を見込んでいるが、開店一ヵ月で約四千万円を売上げ予想以上に好調とのこと。機種別ではプライズマシンの売上げが全体の四割を占め、続いてTVゲーム機が約三割となっている。なお同社では「七〇―八〇年代の古いTVゲーム機の売上げが意外と安定しているので、往年のヒット作をもっと増やしていきたい」としている。

同店では毎日一時間ごとに店内にいる客数をチェックしており、一日平均で平日は五百人、日曜祝日は千五百―二千人が来店し、店内での滞留時間は一―三時間で、客単価は千五百―二千円とのこと。客層は昼間はファミリー、夕方は学生、夜は若者が中心となっている。とくに日曜祝日の昼間はファミリー客で混雑するほどの盛況ぶりで、駐車場（百台収容）の順番待ちの長い列ができるそうだ。なお一階に隣接してラーメン屋「ふくちゃん」があり、ゲーム場との相乗効果も大きいとのこと。

店内の装飾は、棒状のイルミネーションが天井や柱にある程度でシンプルだ。また小窓が多く設けられているため、店内は大変明るく、吹き抜けスペースが広いこともあり開放的な雰囲気がある。

一階と二階にある休憩所以外は禁煙にしているが、愛煙家からの苦情はないとのこと。この禁煙策は、松戸「東京ガリバー」でも実施し客の支持も得ていることから、この二号店でも採用したそうだ。

営業時間は午前十一時から深夜零時までで、アルバイト十数名(交替制)と社員二名で運営しているが、スタッフ数は近く増員する予定。

同社では今後、ファミリー客を主な対象にした「東京ガリバー」チェーンの展開を図っていく方針を打ち出しており、今年度中に二、三店を新規オープンさせる計画を進めているそうだ。その規模について同社では「当社の特色を出した店作りをするには、最低でも『リリパピタ』並みのスペースが必要と考えている」としている。

上は1階のアーケード機コーナー、下は2階のメダルゲーム機フロア

写真は上下とも2階フロアのTVゲーム機コーナーのようす

株式会社 エス・エヌ・ケイ
SNK CORPORATION

本　　社　〒564　大阪府吹田市豊津町18-12　TEL.06(339)3311(大代表)
本社販売　〒564　大阪府吹田市豊津町18-12　TEL.06(339)5588　FAX.06(338)9506
東京支店(販売)　〒102　東京都千代田区紀尾井町3-12(紀尾井町ビル6F)　TEL.03(5275)2737　FAX.03(3222)7422
仙台支店　〒983　宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25　TEL.022(284)0191　FAX.022(284)0193
名古屋支店　〒465　愛知県名古屋市名東区陸前町3001　TEL.052(702)8522　FAX.052(702)8545
福岡支店　〒812　福岡県福岡市博多区豊2-4-19　TEL.092(413)6156　FAX.092(413)8740
18-12 TOYOTSU-CHO, SUITA-SHI, OSAKA, 564, JAPAN.　PHONE. 06(339)5577　FAX.06(338)7175

●カラーは2タイプ!
▲キャンディーカプセル イエロー
▲キャンディーカプセル ピンク

ゲームにあわせて
タイムリーに新登場!

●100個　29,500円　サイズ:高さ22cm(平均)
ファン待望のニューゲーム「餓狼伝説3」にあわせて、ぬいぐるみがタイムリーに登場!新キャラクターも入って大ヒット確実の超お薦めアイテムです。

製造販売元　株式会社エス・エヌ・ケイ※掲載のイラストは試作デザインの為、実際の商品と異なる場合があります。※表示価格は消費税を含みません。

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

英国国税庁

AMLD導入で修正案
免税点引き上げてもほとんどのAM機対象に

英国で導入が予定されている新税、AMLD(アミューズメントマシン・ライセンス・デューティー)について、デビッド・ヒースコート＝アモリー財務府長官は一月二十六日、英国遊技業協会のBACTAに対し修正案を提示した。

修正案の要点は次のとおりで、原案どおりAM機への年額二百五十ポンドの利用税導入は変えないとのこと。①TVゲーム機で複数のプレイヤーが同時に遊べる場合、プレイヤー数に応じた税額としていたが、TVモニター画面の数を基準とするよう原案を修正する。②一プレイ五ペンス以下の遊技機は免除されるとなっていたが、クイズマシンを除く全機種について一プレイ二十ペンス以下なら免税となるよう修正する。

二人用、四人用のTVゲーム機なら二倍、四倍の税金を徴収する、という点は撤回されたし、免税点も引き上げられた。しかし、現在英国でのプレイ料金はふつう、フリッパーが三十ペンスなので課税は免れない。TVゲーム機はDX型などが五十ペンスで対象になるが、基板タイプなら高くて二十ペンス（シーサイドなどのロケーションなら十ペンス）が相場なので、やはり大部分は課税対象となる。プレイ料金を十ペンス（約十五円）に下げれば免税となるが、家賃も払えなくなる。

クイズマシンについて免税点を引き上げないのは、クイズマシンで正解するとAWP機（つまりフルーツマシン＝スロットマシン）以上に現金を払い出すからだ、と説明している。AMLDはあくまでも、ギャンブルに関連があると英国政府が考えている遊技機に課税するものなのである。

米国WMS社

AM機12%減益
ウィリアムズ社ら業績悪化

ウィリアムズ／ミッドウェー社と言えば、米国業務用AMゲーム機のトップメーカーとして知られるところだが、九四年第四・四半期（十一—十二月）では経常益が前年比一二%の減少を示し、米国業務用市場の困難なことが改めて確認された。これは米国の業界誌「リプレイ」二月号が報じた。

ウィリアムズ社、ミッドウェー社はともにWMSインダストリーズ社(本社シカゴ、ルイス・ニカストロ会長）の子会社。WMS社はこのほか家庭用TVゲーム、ギャンブル機製造、カジノ（賭博場）経営などの部門を持っており、部門別の業績が明らかにされている。

それによると九四年第四・四半期のAMゲーム機部門の経常益は、前年の九千三百七十万ドルから八千二百十万ドルへと一二・三%減少した。これは、「フリッパーの販売減少、家庭用での損失、通信ゲームやカジノ製品などに要する経費増大による」と同社は説明している。

WMS社としての総売上高は増加したが、連結利益は前年の一千十万ドルから約四〇%減少し、六百十万ドルとなった。これはカジノホテル経営での大幅減益が響いたことによるとされている。

バリーゲーミング社の

前社長が有罪に
無許可販売業者の関連で

米国バリー・ゲーミング・インターナショナル社（本社ラスベガス、ハンス・クロス社長）で九三年四月まで社長を務めたアラン・メゾ前社長が、ルイジアナ州の違法TVポーカー販売事件に関連して有罪を認め、五月初めにも刑の宣告を言い渡されることになった。

これはすでに有罪が確定したワールドワイド・ゲーミング社の創設者のひとり、クリストファー・タンフィールド氏が、ルイジアナ州でのギャンブル機販売免許を所持していないのに、バリー社製TVポーカーの同州内独占販売権をバリー社が与えていたことに基づく。メゾ前社長はこれらの事実を以前から知っており、このため退任した。

しかしメゾ前社長が犯した罪は、六年以下の禁錮刑などの罰則があり、決して軽いものではない。また同社はこの事件で一千百万ドルも損をしたため、事件の被害者となって注目された。

なおバリー・ゲーミング・インターナショナル社は株式公開会社で、ナスダックに登録済み。子会社にバリー・ゲーミング社、バリー・システム社、そしてドイツのバリーウルフ社がある。

ミッドウェー社

「ザ・シャドー」
サスペンス映画をテーマに

「バリー」ブランドを持つ米国ミッドウェー・マニュファクチュアリング社（本社シカゴ、ニール・ニカストロ社長）による新作フリッパー「ザ・シャドー」は、ユニバーサル映画社のヒット作にちなむもの。

WMS社は「バリー」ブランド付きでミッドウェー社を取得したが、これはバリーフリッパーの伝統を引き継いだにすぎない（スロットマシンなどギャンブル機の「バリー」ブランドはバリー・ゲーミング社が引き継いでいて、WMS社とは関係がない）。

フリッパー「ザ・シャドー」はピストル型のプランジャー、プレイフィールド左上部のミニフィールドなど、多くのフィーチャーを備えている。

Midway's "The Shadow"

International Trade Show

Show	Date
Svet Zabavy (Prague, Czech)	Mar. 10-12
ENADA Spring (Remini, Italy)	Mar. 16-19
IGBE'95 (Las Vegas, U.S.A)	Mar. 20-22
ACME'95 (Reno, NV, U.S.A)	Mar. 23-25
Polish Amusement (Warsaw, Poland)	Mar. 31-Apr.2
Huina Show (Debrecen, Hungary)	Apr. 27-30
Leisure Expo (Athens, Greece)	May 11-13
EE Expo (E-3) (Los Angels, U.S.A)	May 11-13
China AM'95 (Shanghai, China)	May 20-26
FER'95 (Madrid, Spain)	May 24-26
AAE (Hong Kong)	Jun. 7-8
TiLE'95 (Maastricht, Netherland)	Jun. 13-15
TAM (Taipei, Taiwan)	Jun. 22-28
EXIME (Mexico City, Mexico)	Jul. 19-20
Salex'95 (San Paulo, Brazil)	Aug. 24-26
JAMMA Show (Chiba, Japan)	Sep. 13-15
Leisuer Expo (Prague, Czech)	Sep. 15-17
AMOA Expo'95 (New Orleans, U.S.A)	Sep. 21-23
LIW'95 (Birmingham, U.K.)	Sep. 26-28
Amusexpo'95 (Paris, France)	Oct. 5-7

シーザースワールド社

ITT社が買収
シェラトンホテルのオーナー

米国コングロマリット（複合企業）のITT社（本社ニューヨーク、ラン・アラスコ社長）は十二月十九日、カジノホテル経営のシーザースワールド社（本社ラスベガス、ヘンリー・グラック会長）を十七億ドルで買い取ることで合意した、と発表した。九五年三月中にこの手続きは完了する。

シーザースワールド社はラスベガス「シーザースパレス」のほか、アトランチックシティー、レイクタホにカジノホテルを所有。またカナダのオンタリオ州でカジノウィンザーを共同経営している。

ITT社は有名な「シェラトン」など大手ホテルチェーンを中心に、保険、自動車部品などの製造と三分野に事業を集中している。シーザースワールド社を買収することで、ホテルチェーン経営を一段と有利に展開すると見られている。

ヨーロッパAM通信

大規模なATE新製品はわずか

AMLD導入は必至だが、条件緩和へ

【本紙特約ヨーロッパ駐在通信員、マーチン・ディムジー】　英国ATEI95（一月二十四―二十六日、ロンドン）は、これまで以上の来場者数と活発な商談にもかかわらず、新ゲームの披露の少ない展示会となった。

五十一回を迎え、アールズコート1展示場で開かれたこのショーは、出展社数（約二百五十社）、来場者の数と質、会場内での商談数をもってすれば〝かつてない最上のショー〟だったが、新しいゲームや新規性に乏しい展示会となったのだ。

主催者ATE社の発表では、来場者数は前年比九・四%増の一万三千七百七十八人となった。これは実質登録者数であって、招待客や十六歳以下の者、それに延べ人数を含んでいない。入口に設けられた人数カウンターでは、昨年の二万三千四百五十四人から三六%も多い約三万二千人が示されている。

展示会マネージャーのピーター・ラスブリッジ氏は、「ATEIを訪れるには一日間では無理、二日間でも難しいほど規模が大きくなってしまった。人数カウンターの結果が示しているように、来場者のかなりの部分が展示会期間中ずっと会場内にいた、と私たちは見ています」と語った。

海外からは九十六ヵ国から、前年比二二%増の四千二百三十人が来場した。うち最も多いのは前年に引き続きスペインで四百二十六人だった。以下はイタリア二百九十九人、フランス二百七十七人、アイルランド二百六十六人、スウェーデン二百六十一人となっている。

新ゲームの披露は少なかったが、すでにあるゲーム機の新しいバージョンを紹介したりした出展社も少なくない。TVゲーム機だけでなくどの分野でも、過去の栄光を思い起こし、新しい技術やフィーチャーを加えることで新しい世代に興味を持たせるべく、作り直しが行なわれている。

これは開発費用が少なくて済むだろうが、最近のTVゲーム開発で感じられる空虚さを埋めるものにはとてもなれない、と思われている。この状況はTVゲームの終末を示しているのだろうか、あるいは今はただ困難な局面にあるだけなのだろうか。

もちろんこれはTVゲーム機に限ったことではなく、どの分野でもリバイバル・バージョンを見付けることができた。新開発する人びとは、いったいどこへ行ってしまったのだろうか。会場には昨年と同じ出品物さえあるが、これはそれほど長期に成功していることを示しているのか、それとも本当に面白いゲームを開発するのが困難になっているためなのか。

右側上の写真はセガAMヨーロッパ社の小間で（左から）ボブ・デイス社長、マリオ・コザ氏。下の写真はエレクトロコイン社の小間で（左から）ジョン・スタジーデス社長、PCPマイクロクロフツ社のニール・コーツ氏とフルーツマシン「ランダムリールズ」

人で一杯の会場

英国政府は最近AMLD（アミューズメント・マシン・ライセンス・デューティー）の導入を明らかにしているが、今回の出展社の多くは、AMLD導入の結果減少するAM機の需要は、急増する輸出額を上回ることになる、と語っている。出展社の多くはまた、国際的な来場者の質と多さに驚いていた。

こうして増えた海外からの来場者と、二日半のうちに取り引きするのはとても無理だ、とも語っている。ひとつの案として、初日の朝はBACTA会員だけ入場できるようにしてはどうか、というのがあった。会期を四日間に増やしたらというのもあるが、これは賛否同数だった。いずれも今後討論が行なわれる事項だと思われる。

英国政府が導入を明らかにしたAMLDは、当初考えられていたような打撃を業界に与えていない。しかしながら、ある程度のダメージはすでに現れており、オペレーターはTVゲーム機とフリッパーへの投資を控えつつある。原案ではAMLDは、プレイヤー一人に対し年額二百五十ポンドをオペレーターに課すことになっている。

AMLDに反対するBACTAのキャンペーンの結果、TVゲーム機とフリッパー、そしてSWP（スキル・ウィズ・プライズ）機だけが対象になることが明らかになった。また原案に示されたプレイヤーの数でなく、TVモニターひとつに応じた課税にすることも認められそうだ。

AMLDの対象となるすべてのカテゴリーについて、ある季節だけ有効な臨時ライセンスが容認される。またTVゲーム機、フリッパーについては一プレイ二十ペンス（約三十二円）以下の場合、免税とすることが認められる。そのため、一プレイ五十ペンス以上の遊技機のみ課税対象にすべきだ——などBACTAは要求している。

BACTAではまた、多人数用遊技機についての税額割引き、税額自体の引き下げ、そして初年度五〇%実施し、その後二五%ずつ引き上げるという三年段階制——を求めている。しかしながら、AMLD原案からあまりかけ離れた変更は、ほとんど考えられていない。三月末か四月初めには、AMLD導入を含む予算案が議会で成立すると見られている。

左側上の写真はTWI（アタリゲームズ）社の小間で（左から）デビッド・スミス氏、米国ALG社のスタン・ジャロツキー氏とCDガンゲーム機「ファーストドロー」。下の写真は開発中の新ゲーム「ビービス&バットヘッド」を紹介したようす

AM機見通し難

ATE社のチャールズ・ヘンリー会長は、今回のショーを取材した報道関係について、「フェアプレイからファイナンシャルタイムズまで」と記述した。「この二紙のいずれが業界にとって最も重要かは分からないが」としながら。「フェアプレイ」はアイルランドの業界紙であり、筆者（マーチン・ディムジー）が発行している。

閉会後の記者会見でヘンリー会長は、このショーが「長年にわたる独自の歴史の中で最も成功したダイナミックな展示会となった」と説明した。

プレスラウンジには総計八十一人の記者が登録されており、英国以外から二十三人が参加した。国内ではBBCテレビ/ラジオ、スカイテレビが積極的に報じた。

出展社であるメイゲイ社のロイ・ハウウェル氏、DMD社のレグ・モロソリ氏、ユーロコイン社のコリン・ペイチ氏はこぞって、素晴しい展示会となったとして主催者に讃辞を送った。

今回のATEIでは例年以上に数多くの催しが開かれた。例えば海外の遊技機協会代表のためのレセプション、ジュークボックスオペレーター代表機関MUCEの年次会合などである。またギャンブル機運営監視機関のゲーミング・レギュレーター会合、ワールドサミット、カジノ・インダストリー・フォーラム、それに出展社に贈られる賞の授与もあった。

メイゲイ社は最良の展示小間で、ユーロコイン社は最も斬新な小間で、モダンプロダクツ社は最良の空間利用で、アビアティカジノ社は最良のカジノブースで、それぞれ受賞した。「プレスパック」（報道資料）賞は、一位ブレント・レジャー社、二位プロジェクト・コインマシン社、三位ブリストル・コイン社（BCE）と決まった。

ATEI95に展示された新製品では、TVゲーム機ではセガ社「セガラリー」、ナムコ「鉄拳」、「サイバーコマンド」、コナミ「サッカースーパ

右側上の写真は英国コナミ社の小間で（左から）スー・ハザロールさん、クレム・ノーブル氏と「サッカースーパースターズ」。下の写真はカネコ・ヨーロッパ社の小間で（左から）ヒラリー・ウィリアムソンさん、ジョン・ブレナン社長と「1000マイルラリー2」

ATEI

ATE INTERNATIONAL

LONDON . JANUARY 24 25 26 1995

ースターズ」、カプコン「エックスメン」がある。やや古いがまだ需要があるものでは、セガ社「デイトナUSA」、ナムコ「エースドライバー」、アタリ/TWI「プライマルレイジ」がある。

TVゲーム機の開発で知られる日本のメーカー各社は、以前よりも大量にギャンブル機、リデムプション機、ノベリティ機を紹介した。ギャンブル機の中には、フルーツマシン（スロットマシン）やTVフルーツマシン、TVカード遊技、TVルーレット、TV競馬遊技が含まれている。

この傾向は、TVゲーム機の需要が下降しており、ギャンブル機やリデムプション機などに活路を見出そうとしていることを示すと見られている。すでにこれら日本のメーカーは、日本国内でも出荷しており、海外市場へと広げるためATEIに出品してきたが、これほど大がかりに行なったのは例がないからだ。

左側上の写真はナムコ・ヨーロッパ社の小間で（左から）ダレン・フィッシャー氏、ナムコ・中村雅哉社長、ナムコ・ヨーロッパ社シェーン・ブレイク社長。下の写真は出品された「鉄拳」

TWI新ゲーム

セガ・アミューズメンツ・ヨーロッパ社は、「セガラリー」、「デイトナUSA」、「バーチャファイター2」、「バーチャコップ」、「ジュラシックパーク」、「ウィングウォー」、「デザートタンク」、「バーチャレーシング」を出品した。

ナムコ・ヨーロッパ社は「鉄拳」、「サイバーコマンド」、「エースドライバー」、「ポイントブランク」（ガンバレット）、「シュータウェイII」、「ドドンガドン」、「モスキートアタック」、「ゴジラウォーズ・ジュニア」（うてうてゴジラ）、「ボンゴモンキー」（タカラ「タムタムモンキー」）を出品。大画面での「ギャラクシアンスリー」、バッテリーカーレースの「ドリフトキング」も紹介した。

タイムワーナー・インターラクティブ（TWI、旧アタリゲームズ）社は「ティーメック」、「プライマルレイジ」を各種キャビネット、追加ソフトで紹介。ALG「ファースト・ドロー・ショーダウン」、スキルゲーム「ディノスコア」、「スリングショット」も紹介した。真新しいTVゲーム「ビービス&バットヘッド」は、一部分だけ披露された。

英国コナミ社は、「サッカースーパースター」、「レーシングフォース」、「ラン&ガン」（スラムダンク）、「オープンゴルフ・チャンピオンシップ」を出品。またTVフルーツマシン「フルーツバー」、TVカード遊技機「ウィナーズポーカー」を含むギャンブル機を紹介した。このほか同社は、プッシャー「プレジャーキャッスル」、ノベリティ機「アニマル・グランプリ」や、TVゲーム機用「サウロイド」キャビネットを出品した。

カプコンは「エックスメン」、「アーマードウォーリア」（パワードギア）を出品した。カネコ・ヨーロッパ社はAXシステム「グレイト1000マイルラリー2」を、これまでの「ブラッドウォーリア」、「BCキッド」とともに紹介した。

ジャレコ・ヨーロッパ社はTVドライブ「レッドゾーン/スーパーサーキット」を中心に、「スカッドハンマー」、「アレーキャット」、「ワールドサッカー」などのアーケード機を出品した。

タイトー・ヨーロッパ社は新作「エレベーターアクション・リターンズ」を披露。また五十インチキャビネットや、一連のギャンブル機、ノベリティ機を紹介した。

英国バーチャリティ社は、同社VRゲームシステム用ソフトとして、ドライブゲームを含む三タイトルを紹介した。

左側上の写真はジャレコ・ヨーロッパ社の小間で（左から）ジャレコの沢井浩部長、ブライアン・マーク氏。下の写真はデイスレジャー社の小間で、ボブ・デイス社長（左から三人目）とセガ社およびセガAMヨーロッパ社のスタッフ

大手の販売会社

ディストリビューターの出展では、まずデイスレジャー社が「セガラリー」などセガ社のTVゲーム機のほか、ミッドウェー社「キラー・インスティンクト」、「クルージンUSA」、TWI社「ティーメック」など、ALG社「ファーストドロー・ショーダウン」、金子製作所「グレイト1000マイルラリー2」など紹介。フリッパーではウィリアムズ社「ダーティーハリー」、「ロードショー」、ミッドウェー社「ザ・シャドウ」、「ポパイ」を出品した。またミニボウリング機器「ボウルイージー」や、一連のギャンブル機も併せて紹介した。

ナムコ系のブレントレジャー社は、「鉄拳」などのナムコ製品を網羅して出品。この中にはタカラ「ボンゴモンキー」も含まれている。

独立系のエレクトロコイン社が出品したのは、コナミ「サッカー・スーパースター」、「レーシングフォース」、カプコン「エックスメン」、タイトー「リアルパンチャー」、「オペレーションウルフ3」、「パワーゴール」、「アンダーファイア」、「エレベーターアクション・リターンズ」など。データイースト「タトー・アサッシン」、ジャレコ「レッドゾーン」も紹介された。

フリッパーではセガ・ピンボール社「フランケンシュタイン」、「マーヴェリック」。スキルゲームでは「スピーディーマウス」、ノベリティ機ではタイトー「ビクトリーシュート」など。エレクトロコイン社からもルーレット、フルーツマシンを含む各種ギャンブル機が出品されていた。

英国DMD社は、プリミア社のフリッパー「シャックアタック」、「フレディ」を出品。メルクール社のガンゲーム「シューティングスター」、そして「ボウリンゴ」、一連のギャンブル機、ノベリティ機を紹介した。

右側上の写真はDMD社の小間で（左から）プリミア社カウフマン氏、DMD社のロイ・ディーミング氏、プリミア社のギル・ポーラック社長。下の写真はカプコンの小間で「エックスメン」とカプコン・ヨーロッパ社の米田洋介氏

ゲビン社が出展

ハーゼル・グローブ・スーパーリーグ社はプールテーブル「STIXジュニア」を披露したが、これは十二歳以下の子どもを想定して開発されたもの。大人用のフルスケールサイズと同じ内容で特別のキュー、ユニークなハンドルグリップを用いるなどの特徴がある。

同社は「スーパーリーグ・プロモーション」も発表したが、これはアマチュアおよびプロのプレイヤーによる全国大会をプロモートするもので、積極的に催しを進めていくとしている。

英国ハリー・レビー社はマネープッシャーのメーカーとして有名である。同社は「トロピカーナ」、「ジャングルジャイブ」のほか、ローター式「パイレーツ・トレジャー」、ノベリティ機「ペナルティシュートアウト」、バスケットボール機「ハイトップス」、「スーパーショット」、そして米国コースタルAM社「スピードボール・ラリー」を出品した。

イタリアのフェラーコグループの一員、ゲビン社は、SNK「ネオジオ」ソフトを最新作まで一挙に紹介した。昨年はフェラーコグループのゼネラルゲーム社/インタービデオ社が出展したが、今回はゲビン社が出展したことになる。

ATEIは、数々のカジノ機器を集めたカジノセクション（ICE）を含んでおり、これに米国セガ社などが出展した。ICEは純然たるギャンブル機関連ばかりを集めているが、ATEI会場にもTVスロット、TVポーカー、その他あらゆるギャンブル機が陳列されている。

(Martin Dempsey)

話題のマシン

プレイの幅広げ

ネオジオのサッカー続編

SNKの「得点王3」

"ネオジオMVS"ソフト「得点王3」が、(株)エス・エヌ・ケイ(SNK、本社大阪、川崎英吉社長)から三月七日発売となる。

これはサッカーゲーム「得点王2」の続編。選択できる各国チーム数を前作より十六チームも増やし、計六十四チームになり、世界八地域に八チームずつ振り分けられた。一人用では新たに「トーナメント選択モード」が加わり、選択した一つの地域でのトーナメントを行なう。二人用は前作同様の対戦プレイとなる。

操作方法は前作とほぼ同じで、八方向レバーで選手の移動やパスの方向を決め、三つのボタンで多彩なパスやシュートを行なうが、操作性は前作より大幅に向上している。

コート側面からの視点で画面が横スクロールしていくが、一定条件でゴールを背景にした奥行きのある3D形式画面に変わり、前作より遠い距離からの"スーパーロングシュート"ができるようになった。また各選手の得意動作の種類も増え、プレイ内容の幅を広げたのが特徴。カセット定価六万八千円。

得点王3

4人まで対応TVスポーツゲーム

超人競技12種類

ナムコの「マッハブレイカーズ」基板

マッハブレイカーズ

(株)ナムコ(本社東京、中村雅哉社長)からTVスポーツゲーム「マッハブレイカーズ」が二月二十七日に発売となった。

これは同社「ニューマンアスレチックス」の続編とも言えるもので、超人的な力を身に付けたニューマンが次々と競技に挑戦、クリアしていくゲーム。「ニューマンアスレチックス」と比べ、競技は八種類から十二種類に増え、キャラクターも四人から七人に増えた。

プレイヤーは三つのボタンを操作、好きなキャラクターを選んで、初日の「マキシムスピード」競技からスタート。二日目「モンスタードラッグ」、三日目「スーパースタント」など四種目、四日目「ディープダイバー」など三種目、そして最終日「グラントスパイク」競技まで進めると、総合一位のプレイヤーだけ「エキシビジョンマッチ」ができる。

マルチエンディング、オート難易度機能つき。二—四人用。基板販売でOP価格十四万八千円。

ミニボウリング

投球後TV画面へ移行

エイブルから「プロボウル」

(株)エイブルコーポレーション(本社東京、熊谷俊範社長)から、ミニボウリングゲーム機「プロボウル」が二月二十二日発売となった。

これはレーン上にボール(大きめのソフトボール大)を転がすと、途中からTV画面(26インチ)に切り替わり、画面上のピンを倒すというゲームで、セガ社のOEM生産によるもの。

レーンと画面との間にセンサーを設け、投げたボールの軌道と速度、カーブ、シュートを感知し、リアルタイムに画面上に連続して表現。ゲームは四フレームまでストライクが連続した後、五—十フレームをプレイし、そのトータルスコアを競うという設定で、一ゲームのプレイ時間が比較的長い。ボールは三個が循環し、投球後すぐに次のボールが出てくる。高さ一八〇センチ、幅七〇センチ、奥行二七八センチで三分割可能。OP価格八十二万円。

プロボウル

首都高速を疾走

TV通信ドライブゲーム機

ジャレコ「首都高レッドゾーン」

(株)ジャレコ(本社東京、金沢義秋社長)からTVドライブゲーム機「首都高レッドゾーン」が三月上旬発売される。

同社「メガシステム32」基板を使ったスプライト方式のTVドライブゲーム機で、舞台を東京の首都高速道路に設定。西銀座、霞が関、江戸橋など風景を再現した上、昼と夜の変化も加えた。

車種は4WDとFRタイプの二種から選択し、ハンドルとアクセル、ブレーキを操作。29インチモニターの二人用キャビネットで、ライバルと競争するが、パトカーやトラックなどによる妨害もある。路面はドライ、ウェット(昼のみ)の二種あり、タイヤグリップが変化する。

コースは、プロドライバーにより監修されており、このためリアルな操作感覚を実現することができた——と同社では説明している。

29インチモニター使用、二人用キャビネットで、通信機能付き(二台つなげば四人同時プレイ可能)。幅一三五センチ、奥行一七〇センチ、高さ一七六センチのコックピットタイプ。価格百四十八万円。

首都高レッドゾーン

新システム基板「ST-V」第1弾

武器を使い対戦

セガ社「ゴールデンアックス・ザ・デュエル」

(株)セガ・エンタープライゼス(本社東京、中山隼雄社長)から、同社32ビットシステム基板「ST-V」の第一弾ソフト「ゴールデンアックス・ザ・デュエル」が、二月二十一日発売となった。

同ゲームは「ゴールデンアックス」シリーズ第三弾で、シリーズ初の対戦モードを加え、キャラクターも四人から十人に増えた。舞台設定は前作"デスアダーの復讐"から八十年後で、戦士たちが黄金のオノを求めて剣やオノなどの武器を駆使して戦うゲーム。

四方向レバーと六つのボタン(武器とキック攻撃のそれぞれ強中弱)を操作し、コマンド入力により多彩な必殺技を使うことができる。大きな特徴は"マジックポーションシステム"にある。これは画面内に時々現れる泥棒を斬ると魔法のツボが出てくるので、これを五つ集めて三つのボタンを同時に押すとパワーアップし、攻撃力が一・五倍になるとともに、特殊必殺技"ハイパーマジック"を任意に使えるというもの。ゲームはライフゲージとタイマーを併用。

同システム基板とソフトカセットのセット標準価格十九万七千五百円。

なお「ST-V」はソフトカセット交換方式だが、当分の間はソフトのみの販売はしない。

ゴールデンアックス・ザ・デュエル

話題のマシン

連続技も簡単に

「CPシステム2」第9弾

カプコン「ヴァンパイアハンター」

(株)カプコン(本社大阪、辻本憲三社長)から、同社"CPシステム2"シリーズ第九弾として、TV格闘ゲーム「ヴァンパイアハンター」が、三月三日に発売される。

「ストII」シリーズを引継ぐ「ヴァンパイア」シリーズの二作目で、きめ細かいグラフィックなどの特徴に加え、前作以上に操作性など練り込んだ点が評価されている。

「ヴァンパイアハンター」では、前作のボスキャラ(フォボス、パイロン)が使えるようになったほか、新キャラ二体(ドノヴァンとレイレイ)が加わった(全部で十四キャラ)。必殺技については、敵にダメージを当てると貯えるスペシャルゲージで連続技が出せるようになり、動作が一段とすばやくなった。

初心者プレイヤー向けに「初心者用モード」が付いているのも特徴。これにより、敵キャラの攻撃を受けても自動的に防御できる「オートガード」や、連続技を簡単に出せる「チェーンコンボ」が楽しめるようになった。

グラフィック強化のため三百メガのマスクROMを使用。二人同時プレイ可能。基板OP価格十三万九千円(ソフト交換だけの場合は十万九千円になる)。

ヴァンパイアハンター

格闘形式が多彩

「ST-V」第2弾

データイースト「水滸演武」

データイースト(株)(本社東京、福田哲夫社長)から、セガ社システム基板「ST-V」用ソフト「水滸演武」が三月十六日発売となる。

水滸演武

これは中国の「水滸伝」をモチーフにした武術格闘ゲームで、「ST-V」ソフト第二弾となる。選択できるキャラクターは"梁山泊"の英雄十一人で、青龍刀や槍、オノなど何らかの武器を持っており、乗馬している者もいて、格闘スタイルが豊富なことが特徴。

八方向レバーと六つのボタン(武器とキック攻撃の強中弱)で前後進、しゃがみ、ガード、ジャンプ、前後へのダッシュなど多彩な動きを駆使しながら戦う。武器を捨てたり失ってしまうと体力によるパンチ攻撃に変わり、通常の格闘ゲームになる。

画面背景は水彩画形式で雰囲気を盛り上げ、接近戦ではズームイン、相手との距離が離れるとズームアウトが自動的に行なわれる。ゲームは体力ゲージとタイマー制を併用した三本勝負となっている。同ソフトカートリッジ付きシステム基板販売で、OP価格十六万八千円。

なお従来のTVガンゲーム機(他社製含む)の同社「ガンハード」への改造キットが、OP価格三十三万六千円で十二月中旬以降発売されている。

たこ焼き屋台で

モグラ叩きアーケード機

コナミから「たこの八つぁん」

モグラ叩きタイプのアーケードゲーム機「たこの八つぁん」が、コナミ(株)(本社東京、上月景正社長)から二月下旬発売となった。

これはたこ焼き屋をモチーフとしたもので、上部の赤いのれんで屋台の雰囲気を出している。

たこ焼きの鉄板に、表がたこ焼き、裏がタコになった球体が五つ、ランダムに引っくり返り、上がタコになった時にハンマーで叩く。また奥に二つの大きなお好み焼が時々ひっくり返り、裏側の大ダコが現れるので、大ダコを叩くと高得点。得点は盤面にデジタル表示される。タイマー制で最終得点により四段階の評価がある。

幅約一二一センチ、高さ一七四センチ、奥行一〇五センチ。OP価格七十四万八千円。

たこの八つぁん

MULTI CAMERA EYES まるちかめらあいず No.241

フリーダム風信

矢飛圓方

年賀状の添え書きにあっさりと今年で退職ですと書いてきていたIさんから『フリーダム風信』が送られてきた。

私にとっていっとう大事なタームは自由なので、リベラルという語が最初にうかんできたのですが、今、訳が分らない連中が徒党を組んで〈りべらる〉という政治会派をつくろうとしているというニュースを見たり聞いたりしていると、ついリベラルという語をつかうのが厭になって、フリーダムにしましたとのことである。

終戦直後のカストリ雑誌に〈りべらる〉というのがあり、私たちはまず〈りべらる〉という語を妖しい魅惑的な、私たちを何となく蠱惑しにかかる熟れきった女体のような感じのものとしてとらえていた。

また表にはおおっぴらに出せない日蔭の徒花のような存在が雑誌〈りべらる〉であった。

ある日、英和辞典を引いてみたら、リベラルは堂々たる表街道の語であり、中一の私は驚いたことがある。

アメリカの政治に関連してリベラルという語がしょっちゅう出てくるようになっても、かつて幼い私たちが本屋の店先に置かれていた、日本人ばなれした美しい女が優しく微笑みかけてくる、大判の本の表紙。誰も見ていない時に一度あの本の内容を知りたいと熱望していたエロ雑誌〈りべらる〉の呪縛からはなかなか自由になれなかった。

いつまでも、銀座の柳の風に吹かれ、帽子を軽く右手の人指し指と親指で押さえ、後れ毛が風になびき（当時の子どもたちは流行歌の歌詞によって後れ毛などという語をよく知っていた。肌が濡れるという語も同様にして知っていたつもりであった。私は後れ毛が二、三本項にへばりついているのは肌が濡れているからであると、すなわち肌が濡れるというのは汗をかくことであるとばかりおもい続けて数十年。数十年後肌が濡れるという語の本当の意味を教えられた時、数十年間勘違いをし続けてきた自分がおかしくて笑いがとまらなかった。自嘲のなかでもそれはきついものであった。閑話休題）顔をやや上に向け、空を眩しそうに見上げている女性の顔のような図柄が〈りべらる〉の表紙の典型的なものであった。〈りべらる〉に対する憧憬のようなものが『自由』への憧憬へと重なってゆくのである。

優しい女性のためならば、たいがいの苦労は苦労と感じられないように、『自由』についてもまったく同じように、そのためにはどういうことでも出来るとあるいは出来るようにしなければならないと私たちは戦後、新制中学、新制高校、新制大学で教えられてきた。

そういうリベラルは私たちにとって特別な語であったから、退職を機にパンフを気儘に出そうとするIさんにとって、りべらるをフリーダムにかえざるをえなかったのは誠に気の毒なことであった。まさに時代が悪いせいでそうなってしまったのである。

また時代が悪いためにはじめての号でIさんが書いているのは、いじめについてであった。

四十年ちかく高校に勤めていたIさんにとってはたまらないことだとおもうが、このところ週刊誌にでていた〈いじめ〉の記事を、亀井淳の週刊誌をよむの分類によって紹介している。

四つのパターンに整理され、

◎学校が悪い→現場教師、校長の無責任→教師もフツーの人間だ→教育責任は家庭にある→母親は家庭にいるべし。

◎いじめっ子が悪い→厳罰・体罰のすすめ→いじめっ子とその親にたいするマスコミバッシング→子どもの人権保護への批判→少年法改正。

◎マスコミが悪い→センセーショナリズム批判→自殺報道は連鎖反応を誘う。

◎教育全体が悪い→できない生徒は切り捨てろ→教育の機会均等の否定→義務教育の見直し論→改憲論（例＝「結局、この国に人権憲法がある限り、まやかしの議論が繰り返されるだけだ」＝新潮12・22／29）

Iさんにとってはどのパターンをとっても本当の解決にはなりそうにはない。十年前いや二十年前から殆んど同じような記事の繰り返しではないかという。

外国の記事では「ニューズウィーク」12／21号で「いじめは、体制順応の価値観を若者にたたきこむ残酷なメカニズムの一つだ。集団に溶けこめない弱者や変わり者は村八分にされる」とでている。

いろいろといじめについての記事を整理紹介した後で、Iさんは四十年近い高校の教師生活で、自分が担当していた生徒たちの間では、いじめはなかったと言いきっている。

問題になるほど問題が大きくなってしまえば私でも手をつけることが出来ないとおもいます。しかし問題が生じないように、常にほんの芽のうちにそれを摘みとるようにしてゆくことはそう大層なことではない。

今の学校で管理の強化だけに奔走している教師たちにとっていちばん脱落しているのは、自分が生徒であるとした場合に教師から、そういう非常識じみた戦時中の軍国主義的全体主義下でさえもとられなかった細い管理体制を押しつけられたら、どううけとめるのだろうかという発想です。生徒は自分と同じ人間であるという、いちばん基本的な原理がそんな教師たちには理解出来ていない。だから遅刻生を虫けらのように殺してしまったりもする。

Iさんが数十年間続けてきたことはごく簡単で単純なことであるという。

まず自分がすることをされる立場の生徒側からの視座構造で理解した後に行動に移す。まず第一に銘記すべきことは全ての生徒に公平に接するということである。

今、朝校門に集団で立っている教師が多いが、Iさんは担当しているクラスの教室に、朝始業前三十分頃から行って始業までただ椅子に座っていたそうだ。最初は生徒は奇異に感じるようだが、それで一箇月もたてばごく自然に生徒はIさんに朝の挨拶をして教室に入ってくるようになり、遅刻もしなくなる。

ちょっとふざけている生徒には冗談半分におい、おい、いじめは駄目だよという。生徒はちょっとふざけている段階でも、そういう行為が相手を喜ばせていないことが分れば、その後は大人になってゆくのが元来は当り前のことですとIさんは記している。

銃をうつ場合でも、手元で一ミリの角度の違いがでると、百メートル先の標的ではとんでもない大きな違いを生じてしまう。

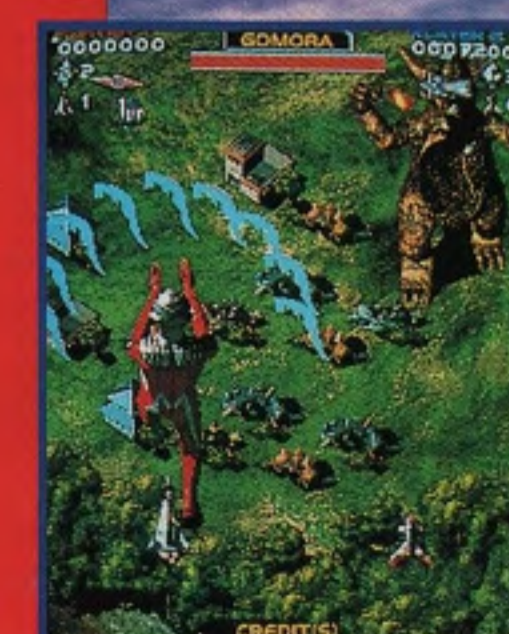
MARCH 15

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機ーソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	バーチャファイター　2（セガ社） Virtua Fighter 2 (Sega)	9.48
2	2	パズルボブル（タイトー／SNKネオジオ） Puzzle Bobble (Taito/SNK)	7.52
❸	4	鉄拳（ナムコ） Tekken (Namco)	7.44
❹	－	クイズ殿様の野望２・全国版（カプコン） Quiz Tonosama No Yabo 2* (Capcom)	7.06
5	5	バーチャファイター（セガ社） Virtua Fighter (Sega)	6.83
❻	－	クイズ・キングオブファイターズ（ザウルス／SNKネオジオ） Quiz-King of Fighters* (Saurus/SNK)	6.73
❼	8	スーパーリアル麻雀　PⅤ（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PⅤ* (Seta／Visco)	6.60
8	6	エックス・メン（カプコン） X-Men (Capcom)	6.59
9	3	サッカー・スーパースターズ（コナミ） Soccer Superstars (Konami)	6.52
10	9	アイドル雀士・スーチーパイⅡ（ジャレコ） Mahjong Soo-chi-Pie Ⅱ* (Jaleco)	6.50
11	7	真サムライスピリッツ（SNKネオジオ） Samurai Shodown Ⅱ (SNK)	6.07
12	11	対戦ぱずるだま（コナミ） Crazy Cross (Konami)	5.93
13	13	スーパーリアル麻雀　PⅣ（セタ／サミー） Super Real Mahjong PⅣ* (Seta)	5.92
⓮	－	ギャラクシーファイト（サン電子／SNKネオジオ） Galaxy Fight (Sun/SNK)	5.75
⓯	18	雷電　DX（セイブ／日本システム） Raiden DX (Seibu)	5.59
16	12	ぷよぷよ通（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo 2 (Compile/Sega)	5.57
17	10	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（SNKネオジオ） The King of Fighters'94 (SNK)	5.56
⓲	24	ガンバード（彩京／ジャレコ） Gunbird (Psykyo/Jaleco)	5.55
19	14	スーパーストリートファイターⅡ・エックス（カプコン） Super Street Fighter Ⅱ Turbo (Capcom)	5.50
20	16	バブルシンフォニー（タイトー） Bubble Symphony [Bubble Bobble 2] (Taito)	5.40
21	21	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B／Taito)	5.19
22	19	雷電　Ⅱ（セイブ／日本システム） Raiden Ⅱ (Seibu)	5.11
23	15	プロ麻雀・極（アテナ／サミー） Mahjong Professional "Kiwame"* (Athena)	5.09
㉔	25	上海　Ⅲ（サン電子／タイトー） Shanghai Ⅲ (Sun)	5.05
25	17	ボンバーマン・ぱにっくボンバー（エイティング／SNKネオジオ） Panic Bomber (Eighting/SNK)	4.90

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	バーチャファイター　2（DX）（セガ社） Virtua Fighter 2 (DX) (Sega)	9.53
❷	3	リッジレーサー　2（ツイン）（ナムコ） Ridge Racer 2 (Twin) (Namco)	8.13
❸	4	バーチャコップ（セガ社） Virtua Cop (Sega)	8.11
❹	5	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	8.10
❺	7	スポーツフィッシング（セガ社） Sports Fishing (Sega)	7.88
6	6	デイトナＵＳＡ（ツイン）（セガ社） Daytona USA (Twin) (Sega)	7.45
❼	8	クイズドレミファグランプリ（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix* (Konami)	7.36
❽	9	デイトナＵＳＡ（DX）（セガ社） Daytona USA (DX) (Sega)	6.69
❾	－	リッジレーサー　2（SD／DX）（ナムコ） Ridge Racer 2 (SD/DX) (Namco)	6.33
10	10	ウイングウォー（ツイン）（セガ社） Wing War (Twin) (Sega)	6.09
⓫	12	早押しクイズ熱闘生放送（ジャレコ） Speed Champion-King of Quiz Ⅱ* (Jaleco)	5.56
⓬	13	アウトランナーズ（セガ社） Out Runners (Sega)	5.46
⓭	－	デザートタンク（セガ社） Desert Tank (Sega)	5.25
⓮	16	リーサルエンフォーサーズ（コナミ） Lethal Enforcers (Konami)	4.75
15	11	ファイナルラップ　R（SD）（ナムコ） Final Lap R (SD) (Namco)	4.73

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
❶	2	フリントストーンズ（ウィリアムズ／タイトー） Flintstones (Williams／Taito)	6.00
2	1	ロイヤルランブル（データイースト） Royal Rumble (Data East)	5.67
❸	6	ワールドチャレンジサッカー（プリミア／サミー） World Challenge Soccer (Premier/Sammy)	5.50
4	3	スタートレック・ネクストゼネレーション（ウィリアムズ／タイトー） Star Trek The Next Generation (Williams/Taito)	5.33
5	4	リーサルウェポン　3（データイースト） Lethal Weapon 3 (Data East)	4.75

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ワールドＰＫサッカー（ジャレコ） World PK Soccer (Jaleco)	6.67
❷	5	ストリートシューター（トーゴ） Street Shooter (Togo)	6.17
3	2	リアルパンチャー（タイトー） Real Puncher (Taito)	5.73
4	4	X-DAY（ナムコ） X-Day (Namco)	5.50
❺	6	スターライトフォーチュン（セガ社） Starlight Fortune (Sega)	5.43

英文版業界ニュース

Coin Journal Found Guilty Of Copying Article

The article "Capcom Takes Action Against Copy PCBs" which appeared in *"Game Machine No. 420"* (dated February 15, 1992) was copied without permission by Coin Journal Co., Ltd., Osaka, in its April 1992 edition of "Japan Amusement Monthly" (JAM), under the new unauthorized title of "Copyboad (misspelling of "board") Problem Resurfaces".

The copied article is about the worldwide counterfeit PC board problem which had become a major issue in the coin-op game business. This article attracted attention both in Japan and abroad with its appeal for the protection of intellectual property rights (the article contained a minor error that was corrected in *No. 421*). However, in the same way that counterfeit PC boards are illegal, reproducing this article without permission was also illegal. Coin Journal clearly violated copyright that must be protected if magazine publication is to survive.

On May 29, 1992, Amusement Press Inc., Osaka, the publisher of *"Game Machine"*, filed a complaint with the police against Coin Journal and its three directors. Since the Osaka Prefectural Police investigation revealed that it was Eric H. Johnston, former English editor of "JAM", who was chiefly involved in the copying activity, an additional complaint was filed against him.

As a result of its investigation, Osaka Prefectural Police sent the papers pertaining to the company and four individuals to the prosecutors office at the end of January 1995. Responding to it, the Osaka District Public Prosecutors Office prosecuted Coin Journal and Eric Johnston on February 9, but dropped the suit against the three directors. On the same day, the Osaka Summary Court found Coin Journal and Eric Johnston guilty and imposed a fine.

The reason for the lengthy duration of the investigation is that it took considerable time for the Agency of Cultural Affairs to certify that the article in question falls under the category of literary works. Furthermore, it was the first time that legal action had been taken concerning the unauthorized reproduction of a news article.

Since, in the current case, the article was clearly copied, it was treated as a criminal case and not a civil one. Since it is now on record that the pirating of a news article is illegal, any similar cases will be dealt with more speedily in future.

Masumi Akagi, the editor of *"Game Machine"*, said: "It is quite deplorable that Coin Journal did not bother to become familiar with the copyright law. We in the news media can contribute to the protection of intellectual property by preventing unauthorized piracy."

H. Nakayama: AMLD Should Be Repealed

Hayao Nakayama, president of Sega Enterprises Ltd., sent a letter on December 16 to Michael Heseltine, president of the Board of Trade and Industry, UK, requesting him to reconsider the introduction of an amusement machine licence duty (AMLD) which is being planned by the U.K. government.

In that letter, Nakayama made it clear that unless the new tax is repealed, Sega will have to reconsider its existing UK business plan covering manufacturing, distribution and amusement center operation.

To this, Michael Heseltine replied on January 9 mainly to the effect that he would convey Nakayama's message to the Chancellor, and that the UK government's policy is to favor low rates over a wide spectrum to avoid disrupting investment decisions.

As president of JAMMA, Nakayama made a presentation to Heseltine on January 30.

Sega To Open ATP In London

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, announced on February 14 that it reached agreement with Burford Holding Plc., a major real estate company in the U.K., on the opening of an indoor amusement park "Sega World". In 1994, Burford purchased a leisure building "The Trocadero", Piccadilly Circus, London, which has 150 years of history, and it was decided that the park use seven floors of the building about 9,300 m² in total area.

So far, Sega has opened 10 Family Entertainment Centers in the UK through its subsidiary, Sega Amusements Europe Ltd., London. The latest "Sega World" is claimed to be the UK's first fully-fledged "amusement theme park" (ATP) and will be opened in June 1996.

In what will be Europe's largest indoor amusement park, mostly Sega machines such as "VR-1", "Mad Bazooka", "Ghost Hunters" and "Virtual Shooting" will be installed. In addition, there will also be about 230 amusement machines including video games. By investing about ¥6,000 million in the facility, the two companies intend to derive ¥4,500 million in yearly operation income. The two companies will establish a joint venture company for operation of the location within March 1995.

Pioneer Sets Up BeMax's Network

Pioneer Electronic Corp., Tokyo, a company well known for laser disks, established a subsidiary, BeMax's Network Corp., on February 10. In December 1994, Pioneer and three karaoke manufacturers, Nikkodo, Toei Video, JHC, unveiled a communication karaoke system, "BeMax's", jointly developed by the four companies, and it will be shipped at the end of February 1995. The new company will distribute karaoke software to "BeMax's", and will commence business from March 10.

52% of BeMax's capital of ¥150 million has been invested by Pioneer with 16% by each of the three other companies. Ko-ichi Ishiwatari, director of Pioneer, assumed office as president.

Competing in the communication karaoke market are Taito's "X-2000", Exing's "Joysound", Giga Network's "My Stage", Daiichi Kosho's "DAM" and Sega's "Prologue 21". Pioneer's move represents the first move by a major manufacturer into this market. In addition, the entry of JVC with its "MK System" is expected to be announced in March.

Nintendo, Third Party Seek US Trade Action

Nintendo of America Inc., WA, a US subsidiary of Nintendo Co., Ltd., Kyoto, sought U.S. trade action on February 13 against several countries for their failure to crack down on home video game counterfeiting.

Joining Nintendo were more than 125 other companies, including independent manufacturers for Nintendo's video game system. Together with Nintendo, they filed their request to the US Trade Representative (USTR) under the Special 301 provision of US Trade Law.

Nintendo expressed support for US retaliatory tariffs such as those facing China for its failure to protect US intellectual property rights. "Taiwan should remain on the Special 301 "Watch List". Taiwanese counterfeiters have close ties with China and have played a big part in the growth of counterfeiting worldwide.", Nintendo said.

Nintendo added that Thailand should remain on the "Watch List", Hong Kong be given "Special Mention", Argentina and Paraguay be on the "Watch List", and Venezuela be on the "Priority Watch List." Lynn Hvalsue, general counsel for Nintendo, said that Nintendo will continue to fight counterfeiting by bringing civil and criminal actions against counterfeiters throughout the world.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821

キャッチ・ザ・ハート TAITO

凶悪な核テロ計画を阻止する為、
スペシャル・フォースが立ち上がる!!

●全6ラウンド。全ての赤いドアに入り、ビルから脱出すればラウンドクリア。●青いドアに入ると、数種類のアイテム取得が可能。●敵の玉に当たると1ダメージ。ライフが0になるとストックが1つ減り、ストックが0でゲームオーバー。アイテムによりライフ回復可能。●ボタン同時押しで、サブウエポンが使用可能。状況に応じて使い分けることで楽しさ倍増!

メインボードにサブボードを接続するだけの簡単システム!
人気のソフトも続々登場予定
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM

インストラクターは、もういらない!

ポイント☆1
●3種の人気ゲーム(玉入れ・的当て・バスケット)が選べる!

ポイント☆2
●自動景品供給システム搭載!

ポイント☆3
●半円タイプの筐体だから、壁付けにしても、2台並べて円形にしてもOK!

ポイント☆4
●景品が筐体の中で回転しているのが見えるし、選べるので、プレイ意欲促進!

■寸法/W2,610×D1,590×H2,274(mm)

PIERROT WORLD™
ピエロワールド

液晶モニタースロットが、
スリリングな興奮を
呼び起こす。

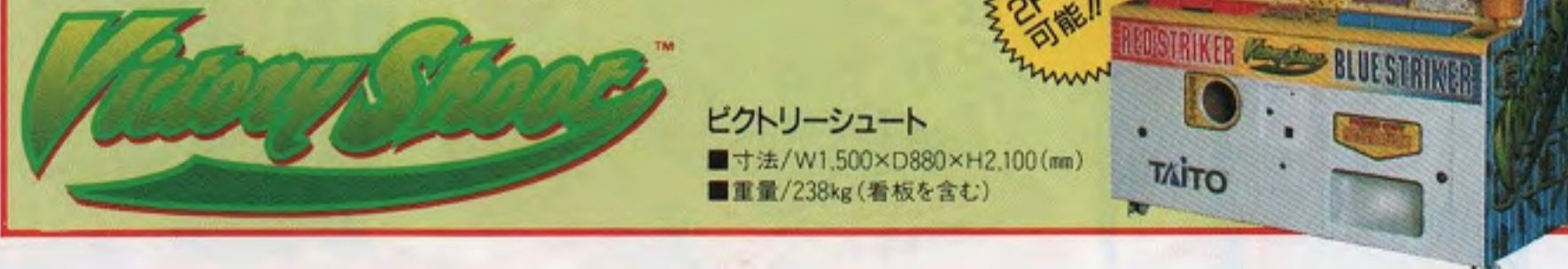
●「スタートチェッカー」にメダルを通過させると4インチ液晶モニター上で3リールスロットゲーム開始。
●6回の「ストーリー」入賞で大当り!フィールド中央の船がプレイヤー側に傾いて、それまで溜めていたメダルが一気に大放出されます。

■寸法/W1,660×D1,660×H2,010(mm)
■重量/約460kg

SOUTHERNCROSS MYSTERY™
サザンクロス ミステリー

思わず手に汗にぎる!
新感覚サッカーゲームでゴールを狙え!!

●専用ハンマーで3つのパッドを叩くとサッカーボールが上に飛ばされます。中央のディフェンダーとゴール手前のキーパーをよけて、うまく一番上までボールがたどりつけば得点!
●時間内に規定点を超えると景品が出されます。

2P対戦可能!!

Victory Shoot™
ビクトリーシュート
■寸法/W1,500×D880×H2,100(mm)
■重量/238kg(看板を含む)

ドリームターボ
スロット付きのプッシャーマシン。摩訶不思議な魅力で人を引きつけます。

ドリーム'97
1ゲーム8BETのマシンだから、高インカムが期待できます。

ビンゴウェーブ
ピンボールスタイルの魅惑のビンゴ。8人が1度にプレイできる大型筐体。

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。

※筐体の仕様外観及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 TEL:(03)3222-4808

メダルゲーム機の設置運営につきましては「メダルゲーム場運営基準」を守ってご使用下さい。